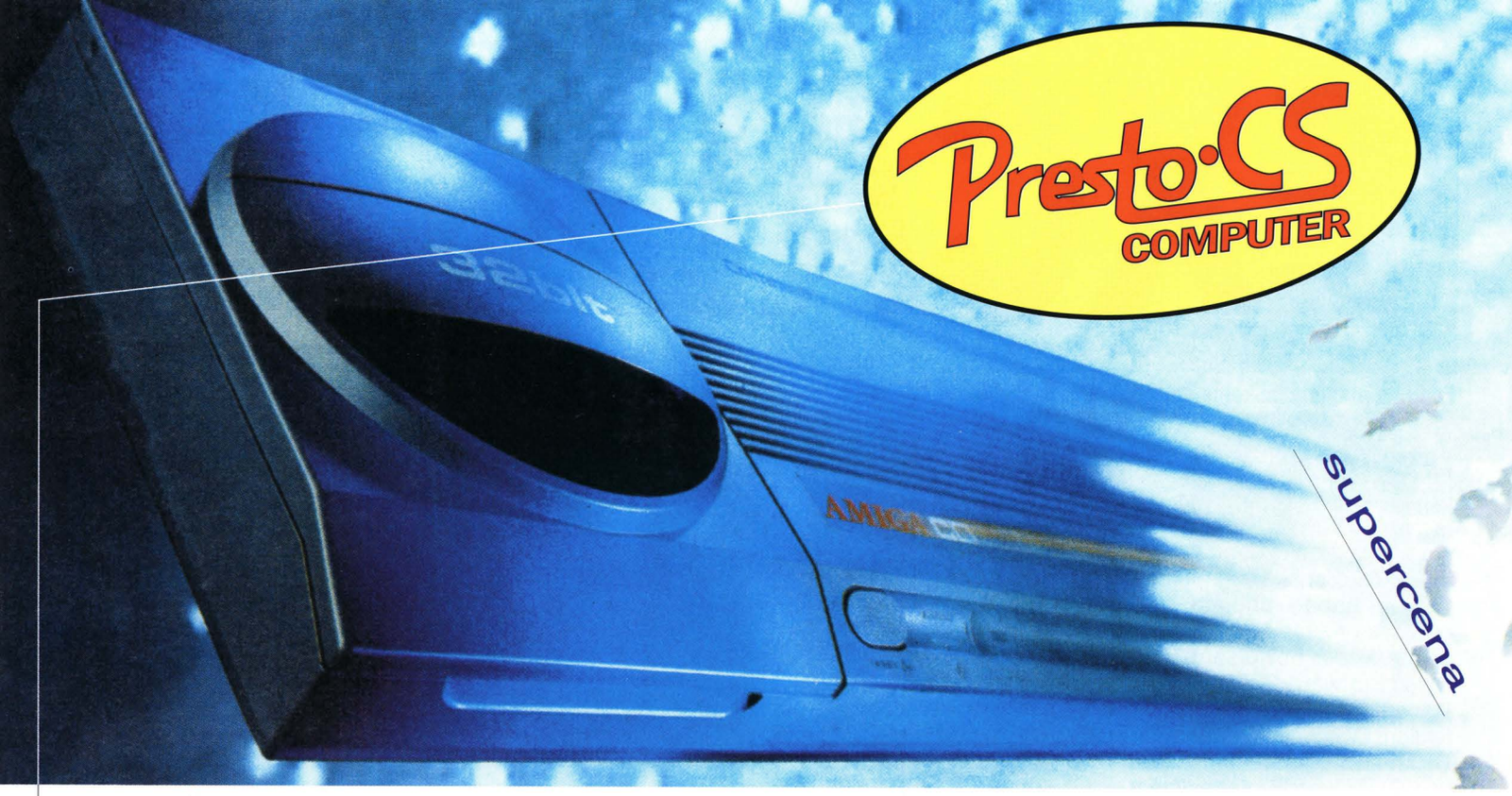
ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

1.9.94
Kč 24,-
31
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR

BUDE STÁTNÍM ČASOPISEM?

AKCIOVÁ SPOLEČNOST SE STOPROCENTNÍ STÁTNÍ ÚČASTÍ PODALA PŘIHLÁŠKU K REGISTRACI OCHRANNÉ ZNÁMKY EXCALIBUR A MÁ V ÚMYSLU ZALOŽIT SPOLEČNÝ PODNIK S PCP. MAJITEL PCP VŠAK HODLÁ EXCALIBURU ZACHOVAT SAMOSTATNOST A NEZÁVISLOST, ODMÍTÁ JEDNAT POD NÁTLAKEM A ZASTÁVÁ NÁZOR, ŽE STÁT BY NEMĚL PODNIKAT A MĚL BY SVÝM OBČANŮM SLOUŽIT. **VÍCE NA STR. 4**



AMIGA CD 32 + CD - dárek
za fantastickou cenu 7.990 Kč

AMIGA 1200 + DPAINT IV + HRY 14.800 Kč

AMIGA 1200 14.290 Kč

disketová jednotka 1541 pro C64 3.250 Kč

DISKETY

3,5" DD NO-NAME	139 Kč	3,5" DD SYNTRON	149 Kč
		3,5" DD PHILIPS	189 Kč
3,5" HD NO-NAME	175 Kč	3,5" HD BASF	249 Kč

NABÍZÍME ORIGINÁLNÍ HRY

asi 300 titulů pro Amigu, Amigu 1200 a CD 32 , např.:

CD 32

7 GATES OF JAMBALA
ALFRED CHICKEN
BEAVERS
BRUTAL FOOTBALL
BUBBA N STICK
BURNING RUBBER
CASTLES 2
CHAMBERS OF SHAOLIN
D-GENERATION
DANGEROUS STREETS
DEEP CORE
DISPOSABLE HERO
DIGGERS
DRACULA
FIRE FORTSE
GENESIS
JAMES POND 2-ROBOCOD
JAMES POND 3-OPER.
STARFISH
LABYRINTH OF TIME
LIBERATION
LOTTUS TURBO TRILOGY
MEAN ARENAS
MICROCOSM
MORPH
NICK FALDO
NIGEL MANSELLS W. CH.
OVERKILL
PINBALL FANTASIES
PIRATES GOLD
PSYCHO KILLER
REACH OUT FOR GOLD
SEEK AND DESTROY
SENSIBLE SOCCER
SLEEP WALKER
SUMMER OLYMPIX
SURF NINJAS
TOWN WITH NO NAME
TREAS. IN THE SILVER L.
TRIVIAL PURSUIT
TROLLS
WHALES VOYAGE
ZOOL

... a další

P C H R Y N A O B J E D N Á V K U

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).
Tel: 02/**6275250**, 02/**8257484**, Fax: 02/7916018.

dopisy

Konec války ...ISTŮ?

Nejsem žádný pařan a ani zarytý PCčkář, AtarISTA, AmigISTA, ComodorISTA, SinklerISTA, DidaktISTA, KonzolISTA a já už nevím jaký ještě ...ISTA (strašné že?!!!). Jsem (snad) normální 32-letý bývalý uživatel - 2 x Atari 800XL, 1x Atari 1040 STF, 1 x Atari 1040 STE/4 MB RAM a nakonec (možná, když dám tolik peněz dohromady) PCčkář. Jó vlastně počkat, ještě jsem stále AtarISTA - 130XE (já prostě bez toho 8-bitu nemůžu žít!!!). O co mne v tomto dopise vlastně jde? Jen aby v časopise, jinak tak dobrém jako je Ex, už v dopisové rubrice skončila ta nesmyslná válka mezi všemi těmi....ISTY, redakci nevyjímaje!!! Buďte k sobě konečně tolerantní, a když se Vám Ex nelíbí kupujte si třeba Vy, kteří chcete za každou cenu boj, Rudé Právo, nebo Vy, kterým chybí rozum si kupujte třeba Mateřídoušku. Já si například myslím, že svět patří PC a proto si ho chci v nejbližší době pořídit za těžce vydělané peníze, ale to neznamená, že hned budu plivat oheň na všechny AtarISTY, AmigISTY atd..., kteří si ten či onen počítač zakoupili v dřívější době, kdy ještě byly tyto značky na špičce herního ledovce a PCčka se používala jen pro profesionální účely. Nebo třeba v dnešní době nemají na pořízení PC tolik peněz (cca 35 - 40 tis.) a koupí si třeba Amigu za 13 tis., na kterou jim rodiče jsou ochotni přidat, protože je to nebude stát tolik, jako přidat pařánkovi na PC. Pojďme a nechme toho věčného handrkování, vždyť stojíme na stejné lodi a nezáleží přeci na tom, kdo stojí na přídi, zádi, levo nebo pravoboku, prostě se vezeme všichni!!! Mám lepší návrh, jak využít více místa po těchto dopisech. Třeba poradit lidem kde koupit nejlevnější software (hry), jaký počítač si mají koupit atd... Je lepší koupit 386 a zrenovovat na 486 nebo rovnou 486 za rozumnou cenu? Vyplatí se 16bit. zvuková karta za 7.000 Kč nebo stačí 8 bit za 2.000 Kč.? Má cenu koupit rychlý SyQuest 105 MB za 7.500 Kč na zálohování her, nebo stačí pomalý, ale vícekapacitní streamer 250 MB za cenu 5.500 Kč.? Využiji fax/modem 14400 baudů za ty strašný peníze, abych mohl hrát hry s kamarádem po telefonu, nebo mne rodiče přerazí, až jim přijde účet za telefon? Jak a kde se dá pořídit levné PC, když jsem prodal svého miláčka Atari nebo Amigu za 10.000 Kč a mám ještě našetřeno 7.000 Kč? Koupím něco za 17.000 Kč, aby na tom šlapal "Doom" rychle?! A odpověď? Dá!!! Koupíš třeba 486DLC/40 MHz VLB, 250 HD, 4 MB RAM, SVGA 1 MB, 14" barevný monitor, klávesnici, DOS 6.2. A časem, až budou levnější, vyměníš jenom procesor za 486DX2/66 MHz. Je to vůbec možné?! JE, ale má to háček!!! Tak třeba u firmy (ABM) si objednáš tento počítač (normální plná cena s DPH je 43.038 Kč), firma ti vystaví fakturu, kterou zaneseš po předchozí dohodě do jiné firmy (Profin a.s.), která ti udělá leasing přibližně za těchto podmínek: 1) Složíš v hotovosti 30% s ceny (bez DPH) = 12.453 Kč, 2) Zaplatíš poplatek za leasingovou smlouvu. = 1.050 Kč, 3) Zaplatíš první 3 měsíční splátku = 3.232 Kč. Celkem tedy zaplatíš 16.735 Kč i s DPH. No a počítač můžeš používat!!! Jenomže teď to zrádné "ale"!!! Těch 3.232 Kč budeš platit každé 3 měsíce po dobu 3 let. Nevýhoda spočívá v tom, že než zaplatíš celý počítač, bude už zastaralý a bude na trhu plno lepších a levnějších strojů. S tím se bude muset vyrovnat každý sám, protože výkonnost jde měsíc od měsíce nahoru a cena dolů. Nebo můžeš počkat na lepší a levnější do podzimu, zimy, jara, léta, podzimu atd..., až si na nový našetříš a nebudeš potřebovat žádný leasing nebo půjčku. Hezká pohádka? Ne, holý fakt! Počítače stárnou snad rychleji než potraviny. Nevím, zda je možné zveřejňovat v Ex jména a adresy firem, které nabízejí to či ono levněji a výhodněji. Je to možná a vlastně určitě neplacená reklama. Redakce, pokud uzná za vhodné, může můj příspěvek zveřejnit v Ex, tyto místa s názvy firem vytečkovat a čtenář, pokud má zájem najde je, nebo podobné po chvilce hledání v počítač.

hitparáda

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády, které se můžete zúčastnit i Vy! Stačí, když nám pošlete kromě žebříčku svých pěti nejoblíbenějších her včetně jejich výrobců odpovědi na následující otázky. Pro vylosované výherce je připraveno 10 originálních her a programů od firmy

VOCHOZKA TRADING

❶ Reklamy v Excaliburu:
a) bez nich by to nebylo ono
b) jsou to ztracené stránky
c) jsou OK, ale jen tehdy, když jsou uvedeny ceny
❷ Moje nejoblíbenější rubrika v Excaliburu:
❸ Můj nejoblíbenější redaktor Excaliburu:
❹ Vzhled vydavatele Excaliburu si představuji takto (možno i nakreslit, nejlepší výtvory budou otištěny).

PC

1. **Doom,** ID soft
2. **Mortal Kombat,** Virgin
3. **Lands of Lore,** Westwood
4. **Dune II,** Westwood
5. **Shadowcaster,** Origin
6. **Arena the Elder Scrolls,** Microprose
7. **TFX,** Digital Image Design
8. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood
9. **Day of the Tentacle,** Lucas
10. **Goblins 3,** Coktel Vision

AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Perihelion,** Psygnosis
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Hero Quest II,** Gremlin
6. **Body Blows Galactic,** Team 17
7. **Hired Guns,** Psygnosis
8. **Street Fighter II,** US Gold
9. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft
10. **Lure of the Tempres,** Virgin

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends of Valour,** US Gold
3. **Ween,** Cocteil Vision
4. **Robocop 3,** Ocean
5. **Lure of the Temptress,** Virgin Games
6. **Desert Strike,** Electronic Arts
7. **Shadowlands,** Domark
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Vroom Multiplayer,** UBI Soft
10. **Powermonger** , US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag,** Interplay
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Skinhead,** E.S.C.
5. **Hans Kloss,** Avalon
6. **Mision Shark,** Avalon
7. **Krucjata,** ASF
8. **Turrican II,** Rainbow arts
9. **Blinky s Scarx School,** Zeppelin
10. **Lemings,** Psygnosis

EXCALIBUR

1. **Myst,** Broderbound
2. **Vallhala,** Vulcan Software
3. **The Settlers,** Blue Byte
4. **Tajmství Oslího ostrova,** Pterodon's.
5. **Rebel Assault,** LucasArts
6. **Doom,** ID Soft
7. **Gabriel Knight,** Sierra On-Line
8. **The Seventh Quest,** Virgin
9. **Arena the Elder Scrolls,** Bethesda
10. **Outpost,** Sierra On-Line
11. **Simcity 2000,** Sierra On-Line
12. **Beneath the Steel Sky,** Virgin
13. **Quest for Glory IV,** Maxis
14. **Perihelion,** Psygnosis
15. **TFX,** Digital Image Design
16. **Leisure Suit Larry VI,** Sierra On-Line
17. **Hand of Fate,** Westwood
18. **Iron Helix,** Spectrum Holobyte
19. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
20. **Ishar III,** Silmarils

obsah

RUBRIKY

dopisy ----------3
hitparáda ----------3
obsah ----------3
IN-OUT ----------3
ROZHOVOR: Bude státním? --------4
ROZHOVOR: ID software a Jaguár -6
MAGAZIN: Ex. Show, Zlatý joystick -6
MAGAZIN: Typy her----------7
plakát----------18-19

RECENZE

AMÖBA ----------24
Auction ----------24
Black & White ----------15
Blake Stone - Alien of Gold -----27
The Chessmaster 4000 ----------14
FIFA Soccer ----------26
Global Effect ----------22
Impossible Mission 2025 -------28
Outpost----------16
Reunion ----------8
Robinson's Requiem ----------12
Sabre Team ----------10
Spaceward Ho! ----------23
Starlord ----------25
Tubular Worlds----------11
The Ultimate Pinball Challenge-28
Valhala and the Lord of Infinity-21
Wolfenstein 3D ----------29

NÁVODY

Ravenloft ----------30
Hired Guns - total END --------35

INZERCE

Atlantida ----------20
Chiquitita ----------5
Integrate ----------5
JRC ----------36
Presto CE computer----------2
Prington PC servis a.s.----------20
ProCA s.r.o. ----------17
řádková inzerce ----------20

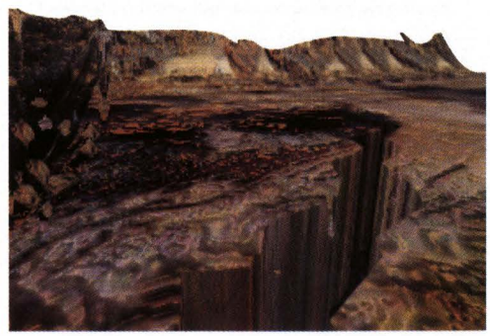
Příští číslo vyjde 16. září

IN

Voda s medem a citrónem
Pes se přežral
Recenze Shadowa na Auction
Amigy budou opět vyráběny

OUT

Někdo ještě neví, co je to IN a OUT
Monopol Telecomu
Divnosti se známkou Excalibur
Zloději útočí na Excalibur
Trashcan je plný



JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ A JAK STARŠÍ ČÍSLA?

❶ **Co si můžete předplatit?** Na skladě zatím je: **Excalibur 11-13** po 24 Kč, **Ex14 - 21** po 29 Kč, **Ex22 - 23** po 39 Kč, **Ex25 - 31** po 24 Kč, **Amiga magazin** 3 - 7 po 14 Kč a grafický časopis **PIXEL** 1 - 3 po 48 Kč. Doporučujeme si předplatit dosud nevyšlé Excalibury, maximálně do čísla 55 včetně, za rok tím ušetříte 144 Kč (sleva 25%). V případě nejasností volejte v Po-Pá mezi 9.00-16.00 hod. **tel. 02/66712315-6.** ❷ Na složenku **typu C** *(k sehnání na poště)* napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** ❸ Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat *(včetně PSČ)*. Na zadní stranu "ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte *(např. Ex11 až 13 = 3 čísel x 24 = 72 Kč, Ex32 až 43 = 12 čísel x 18 = 216 Kč, celkem 288 Kč)*. ❹ **Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.** Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Nově vyšlá čísla Excaliburů předplatitelé obvykle obdrží nejpozději 1. a 16. dne každého měsíce. Časopisy nezasíláme na dobírku.

Předplatné v ČR vyřizuje též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Daniel Farnbauer (Dundy), Jan Chlebek (Ted Johnson), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Plošná inzerce

1/12 strany *(65 x 65,25 mm)* 3.950 Kč
1/6 strany *(65 x 132,5 mm)* 6.950 Kč
1/4 strany *(111 x 148 mm - do krajů)* 9.900 Kč
1/3 strany *(65 x 267 mm)* 12.500 Kč
1/2 strany *(111 x 297 mm - do krajů)* 15.950 Kč
2/3 strany (134x267 mm) 21.500 Kč
celá strana *(223 x 297 mm - do krajů)* 27.500 Kč
dvě strany v čísle 29.850 Kč

Slevy až 40%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

ROZHOVOR

Bude státním?

Ptáte se, milí čtenáři, kde je vaše obvyklá první stránka? Změnilo se snad zase něco v Excaliburu? To snad ani první stránka nezůstala ušetřena změn? Nic takového. I nadále se budeme snažit dávat na první stranu obálky nějaký pěkný obrázek pro Excalibur tak příznačný. Obálka dnešního čísla je atypická z jednoduchého důvodu. Chce vám sdělit, že tomu, kdo sem vždy dával alespoň trochu pěkný obrázek, se dnes přihodilo něco ne zas tak pěkného. Chtěli jsme přilákat vaši pozornost, aby skutečně každý čtenář přiložil oko na tyto řádky a odnesl si několik poznatků o okolním světě. Teď vás tedy seznámíme s důvody a okolnostmi situace Excaliburu. Asi nejjednodušší bude zeptat se na to vše člověka nejpovolanějšího - pana vydavatele. Snad nám poví něco na vysvětlenou.

JKL: Co se děje? Kde? Kdy? Proč? Jaká známka?

ml: *Moc otázek najednou. Nešlo by to postupně?*

JKL: Tak dobře. Vezmu to od úplného začátku. Řekni mi něco o své firmě a Excaliburu.

ml: *Vydavatelství PCP je firma, která začala vydávat Excalibur v roce 1990 jako první časopis počítačových her u nás. Tato firma je zaregistrována na mě jakožto fyzickou osobu a proto ručím veškerým svým majetkem za případné závazky, které by mohly firmě vzniknout. Z toho plyne také to, že jsem maximálně zainteresován na tom, aby moje firma nekrachovala, ale naopak zdárně fungovala a prosperovala. Cílem je být přínosem pro co nejvíce lidí.*

JKL: Prospěch a přínos říkáš. A co přináší vydávání Excaliburu tobě?

ml: *Záludná otázka. Jak řekl Budha, v současnosti můžeš vidět minulost, ale i budoucnost. Tato moudrost vychází z poznatku, že každá příčina má svůj důsledek. Takže minulost? Jak to tak vidím, tak Excalibur umožnil mně a mým spolupracovníkům sloužit statisícům lidem. Za těch několik let jsme udělali spoustu chyb a získali mnoho zkušeností, především s organizací firmy. Také jsme při styku s úřady a zákony této země zjistili, že současná státní moc neslouží svým občanům.*

A budoucnost? Riziko krachu je tu vždy, ale myslím, že Excalibur jako takový tu bude vždy, když ho budou hráči potřebovat. Daňový systém, způsob privatizace, většina zákonů a další indicie nasvědčují, že pokud se vývoj nezmění, tak nás, občany této země, po volbách za dva roky čeká podobná zkušenost, jakou má současné Maďarsko, Polsko atp. Snad Excalibur přispěje svou činností k tomu, aby se tomu tak nestalo a současně aby příští volby vyhrála strana, která to myslí se svobodou jednotlivce vážně.

JKL: Takže samé problémy. Myslíš si, že se v těchto podmínkách chovají všichni čestně a správně?

ml: *To se nechovají ani v sebelepších podmínkách. Naše jednání vychází zevnitř a tudíž není možné pouhými vnějšími podmínkami zajistit ideální chování. Ovšem je jisté, že prostředí má na chování člověka vliv a to obzvláště na obyvatele tohoto historického prostoru. Pokud se totiž podíváme na historii z hlediska lidských práv a vlastnických jistot, nebudeme již tolik hrdi na dobu husitskou, která odstartovala dobu vyvražďování a krádeží majetku. Ti, kteří se postavili na odpor, byli většinou zabiti nebo byli jinak potrestáni. Zbyli hlavně ti, kteří mlčky čekali na dobu, ve které bude lépe. No a to jsme vlastně my, dnešní generace. Lze očekávat, že v dnešní krizi se najednou všichni obrátí?*

JKL: Chci vědět něco o té ochranné známce. Jsi jejím majitelem nebo ne?

ml: *Nejsem majitelem ochranné známky Excalibur. Domníval jsem se, že k ochraně vydavatelských práv na Excalibur stačí, když je zaregistrován na ministerstvu kultury ČR, a že vychází několik let, ale jak jsem zjistil nyní, asi to nestačí. Téměř kdokoli si totiž může na úřadě pro vynálezy podat přihlášku k registraci ochranné známky a pak je rozhodnutí o právu používat označení Excalibur příslušné pouze soudu. To, že jsem nevěděl o této skutečnosti a že jsem nepodal přihlášku k registraci ochranné známky, byla chyba. Trochu se na tom podepsaly podivné zákony, ale neznalost ani nesmyslných zákonů neomlouvá.*

JKL: Chceš tím snad říci, že ochrannou známku na Excalibur může vlastnit kdokoli? Můžu třeba já jít a požádat si o registraci na jméno časopisu, který již někdo jiný vydává třeba tři roky?

ml: *Ano. Je to ale přinejmenším neslušné, obzvláště tehdy, když následovně požaduješ za odkoupení nebo za pronájem ochranné známky určitou sumu peněz. Například na PCP předběžně požaduje státní akciová společnost částku asi 720.000 Kč ročně a to ještě za určitých podmínek, pro PCP zcela nevýhodných, jako je založení společné firmy. Rozhodně jsem si takovou „podporu státu" nepředstavoval, např. v Izraeli začínajícím podnikatelům stát garantuje půjčky. Podle mého názoru by stát neměl podnikat, ale měl by především vytvářet podmínky pro svobodný trh. Podnikat mohou občané, proč by se tedy měl v této oblasti stát angažovat? Jsem proti monopolům typu Telecom a samozřejmě proti těm osobám i stranám, které takovéto monopoly prosazují.*

JKL: Z toho, co tu říkáš, je jasně vidět, že někdo si již o registraci zažádal. Kdo to byl a jakým způsobem na tuto nehoráznost vlastně přišel?

ml: *Jednoho dne přišel do redakce Jindřich Rohlík (Napoleon), ukázal mi glejt určité a.s. a zeptal se mne, zda nechci odkoupit Excalibur. Samozřejmě, že jsem si myslel, že se jedná o žert. Když pak ukázal kopii přihlášky k registraci ochranné známky a předběžný návrh rozpočtu onoho společného podniku, už mi to jako žert nepřipadalo. Na následujícím jednání s ředitelem a.s. jsme se nedohodli, ale domnívám se, že se mi podaří přesvědčit ředitele, členy správní rady, zaměstnance i vládu ČR, aby se omluvili a zaregistrovanou známku nám bezúplatně předali. Jsem připraven použít všechny zákonné prostředky včetně využití svobody slova a tisku. Věřím, že čtenáři Excaliburu nám budou alespoň držet palce. Výsledek případné soudní pře, která se, jak doufám, neuskuteční, nelze v této chvíli odhadnout. V každém případě však bude tento časopis, ať už se bude jmenovat jakkoli, vycházet dále a snad s ním budou čtenáři spokojeni.*

JKL: Děkuji ti za to že si mě, ale hlavně čtenářům, trochu ozřejmil situaci tohoto nejstaršího pařančasopisu u nás. Doufám, že přiště mi zase něco řekneš a nebudu to z tebe muset páčit jak z chlupatý deky. **ML+JKL**

časopisech. A aby nedošlo k mýlce, nedělám u žádné z těchto firem a ani jim podobným, nechci nikomu dělat tuto reklamu, jen pomoci čtenářům k lepší orientaci. Sám pracuji na PC a vyřezávacím plotru, kde zhotovuji samolepící nápisy a loga na auta, výlohy, cedule atd... Čas od času si po práci na PC zahraji nějakou tu hru se svolením šéfa (je do her taky blázen jako já). Nejraději mám simulátory a hry se sportovní tématikou. To byla ale fuška, nezávidím redaktorům tuhle práci. No takže, snad jsem někoho naštval, snad někomu poradil, ale to už je jen na Vás čtenáři a redakce tak skvělého časáku. Svou adresu uvádím v plném znění, jelikož se za své názory nestydím (alespoň teď né). Redakci doporučuji neotiskovat dále tyto dopisy, že tohoto nebo tohoto má být více a snažit se tím o vymícení nevraživosti všech těch....ISTŮ mezi sebou. Jinak časák děláte dobře, fandím a držím palce do dalších let. **Karel Novotný**

Děkujeme za dopis. Děkujeme za pochvalu. Děkujeme za rady. Jsme rádi, že se za své názory nestydíš a neskrýváš za pseudonym jako jiní!? Názory na koupi Amigy či PC jsou čistě subjektivní, proto se zde jimi nebudeme zabývat. Vzhledem k tomu, že 386DX je dnes herním minimem, doporučuji 486DLC/40, které na běžné hry postačí. Zvuková karta se vyplatí 16-bit, ale dnes ji lze pořídit rozhodně levněji než uvedených 7000 Kč. Z uvedených cen je výhodnější SyQuest, který má ale vyšší ceny cartridge než streamer. Situace v našich sítích není ještě zcela vhodná pro spontánní bezchybné použití rychlých modemů. Na gamesení-modemení jsou 14,4k modemy příliš drahé a zbytečné, stačí pomalejší (9600), ale rodiče tě přerazí tak jako tak. K cenám 486-tek je toto: Stárne všechno, tak například mně se osobně za měsíc prodlouží vlasy o 2,34 cm. Ale to jiná story. Na pořizování stále lepšího a novějšího počítače bys musel mít hodně penízků. Leasing počítače se nejeví jako nejvhodnější řešení (odpadá možnost manipulace - prodej... atd.). A na Mateřídoušku mi nesahej! **TJOKER**

STÍNY

V tomto čísle měla původně býti ještě jedna recenze. No recenze. Spíše recenzička. Napsal ji Haquel a to na podivnou českou hru Stíny Noci. Bohužel jeho práce a sebezapření přišli v niveč. Těsně před dokončením čísla nám do redakce zavolal jeden zainteresovaný člověk s rezolutním přáním: nesmíme v žádném případě uveřejnit Haquelovu recenzi! Po chvilce zvažování jsme se nakonec rozhodli článeček neuveřejnit. Ale čtenáři, nebojte se. Zmíněná hra stejně dostala jen 16% a tak to není zase tak velká škoda. Promiň, Tickwo, snad příště.

ZÁHADNÉ TABULKY? NENÍ TO TAK SLOŽITÉ!

+ výhody
- nevýhody

Celkové hodnocení hry je zcela nezávislé na hodnocení ostatních parametrů. Je umístěno v pravém horním rohu tabulky.

T Y P H R Y

Porovnání s obdobnými hrami na daný počítač od nejlepší k horší podle procent, která však nemusí být shodná s původně získanými procenty - klesají s časem.

Zde jsou údaje o hře a jejich hardwarových a softwarových požadavcích, výrobci atp.

Sháníte starší Excalibur, nutně ho potřebujete a nevíte, co si počít. Neváhejte a navštivte jednu z těchto prodejen, určitě neodejdete s prázdnou

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Vše o hrách na PC, AMIGY, ATARI, vše opočítačích a herních konzolích. To a ještě mnoho jiného uvidíte na výstavě

INVEX COMPUTER BRNO
BRNO - VÝSTAVIŠTĚ
8.-22. 10. 1994
ve stánku B/117 firmy JRC v pavilónu E-1,
kde budou k dostání i starší čísla časopisu EXCALIBUR

Nikdo nemá na Integrate
integrate
computer supermarket
po-pá 9-19, so 10-18

PŘES 70 TITULŮ HER ZA NEJNIŽŠÍ CENY!

Ceny jsou uvedeny bez DPH. Nabídka platí do vyčerpání zásob..

Integrate a.s., Ve struhách 1051 Praha 6, 160 00
tel.: 32 90 41 fax: 32 14 48

Diskety

CENOVÝ HIT

ceny podle množství odebraných kusů (1 kus obsahuje 10 disket)	objednací číslo	od 1 ks	od 4 ks	od 10 ks
SYNTRON Canada 3,5" DD 1 MB formátované, 100% error free	211/1	148	145	139
SYNTRON Canada 3,5" HD 2 MB formátované, 100% error free	212/1	228	225	219
No Name 3,5" DD 1 MB, formátované, bez záruky	201/1	138	135	129
No Name 3,5" HD 2 MB, formátované, bez záruky	202/1	174	172	169
No Name 5,25" DD formátované, bez záruky	203/1	79	77	75
No Name 5,25" HD formátované, bez záruky	204/1	129	127	125
box SYNTRON 80 disket 3,5" antistatický, se zámkem	101/1	159	155	149
box SYNTRON 100 disket 5,25"	102/1			

Všechny ceny jsou v Kč včetně DPH. Na diskety Syntron poskytujeme záruku. Stálé zákazníky zvýhodňujeme slevou 2%, školství a zdravotnictví slevou 3%. Firmy, uvádějte své DIČ (IČO).

Objednávky: CHIQUITITA, PO.BOX 2, 190 00 PRAHA 9. Tel: 02/880748

počet kusů	ANO, zašlete mi na dobírku toto zboží:	objednací číslo

jméno, adresa včetně PSČ:

podpis:

K ceně si účtujeme poštovné dle tarifů (26 - 34 Kč) a balné 6 - 15 Kč. Vaši objednávku můžete přepsat na korespondenční lístek. Nezapomeňte však vždy uvést objednací číslo zboží.

MAGAZIN

id SOFTWARE INC a Jaguár

John Carmack, technický ředitel Id Software, odpovídá na otázku, proč se firma Id rozhodla přenést hru Doom (a další) na Jaguára.

Otázka: Proč nevyvíjíte pro 3DO?

IdSoft: *Pro 3DO nevyvíjíme z různých důvodů, ale určitě ne proto, že by nás omezovalo při výběru počítače, který při vývoji používáme. Když jsem kdysi programoval SNES, používal jsem Apple II GS (podotýkám, že již nikdy nebudu pracovat s Nintendem), a když musím pracovat s Falconem, trpím, a budu trpět až do doby, kdy přenesu vývojářské nástroje na NextSTEP. Nepohrdl bych prostředím pro Macintosh.*

Hlavní důvod je ten, že pochybuji, že 3DO bude nějak zvlášť úspěšné. Cena 750 dolarů je na hony vzdálena ceně čistě zábavního stroje. Vždyť ani NEO-GEO před dvěma lety neuspěl. Jeden jsme koupili my a nevíme o nikom jiném, kdo by to udělal. Pochybuji, že vyprodají aspoň to, co už vyrobili.

Navíc bylo uděleno přes sto třicet licencí k vývoji pro 3DO. Kdyby pro 3DO vyvíjelo jen pár společností, mohly by vydělávat. Předpokládám, že dojde k citelnému úbytku společností, které budou vyvíjet pro 3DO.

Otázka: Ale má standardně zabudovanou CD mechaniku...

IdSoft: *Další argument je tak trochu filosofický. Nelíbí se mi, co se od her na CD očekává. Myslí si snad někdo, že dialog koule sýra v Crash and Burn je skutečné zlepšení? Mě to zvedá žaludek. Očekává se, že CD hry budou vybaveny tunami digitalizované řeči a obrazu - a právě s tím je 3DO silně svázáno. Vtip je v tom, že budeme-li kdy mít CD verzi Doomu, dostanete hru a hodinovou fiktivní reportáž - "Vznik Doomu". Společnosti utrácejí statisíce dolarů za to, aby všechen tenhle balast vložili do svých her, a výsledek je pak často odpuzující. Nechceme být jedním z tohoto davu.*

Otázka: Proč...?!

IdSoft: *Raději bych se omezil na to nejdůležitější a vešel se na cartridge, než zbytečně zaplňoval cédéčko. Můj cit pro vývoj her směřuje spíše k minimalismu.*

Otázka: Jak vidíte současnost a nejbližší budoucnost?

IdSoft: *Mnoho vývojářů čeká na výsledek války mezi různými druhy 32-bitového hardwaru - my však chceme vytvořit skvělý produkt, byť nám třeba nepřinese spousty peněz. Sandy (náš návrhář map) říká o Jaguáru zpola posměvačně, že je to má "odměna" za to, že jsem napsal Doom pro PC. "Dobrá práce, a teď si můžeš hrát se svou novou hračkou."*

Otázka: Takže "Jaguar ano" nebo "Jaguar ne"?

IdSoft: *Náš úvodní odhad, co se Jaguára týče, byl: "pěkný systém, ale Atari se s ním asi neprosadí." Technická dokumentace, kterou jsem později dostal, na mě však velmi zapůsobila. Chtěl bych, aby se tento systém stal standardní platformou.*

Otázka: Co chystáte?

IdSoft: *Byl jsem požádán, abych vytvořil slabší verzi Doomu pro Super Nintendo SFX čip, ale já jsem stále myslel na to, jak skvělý bude Doom na Jaguáru a Nintendo stále odmítalo SNES-ovou verzi Wolfensteinu z b...ch důvodů (zlatý bonusový předmět ve tvaru kříže by prý mohl urážet křesťany - no dobrá).*

Otázka: Váháte tedy mezi Jaguarem, S-NESem a 3DO?

IdSoft: *Nakonec jsme se rozhodli, že se nechceme zaplétat do problému "vejce nebo slepice" - nový systém nepřitahuje zákazníky protože vývojáři nepíší pro platformu, která nemá dost zákazníků. Jaguár je skvělý, myslím, že je to rána do černého, a já hodlám věnovat svůj čas tomu, co je na špičce.*

Myslím si, že Jaguár je (z mého hlediska) lepší než 3DO, protože: Stojí jen 250 dolarů. Většina výkonu jeho procesorů je programovatelná. 3DO má schopný hlavní procesor (několikrát výkonnější než slabá 68000 v Jaguáru), ale většina jeho výkonu je v zákaznickém obvodu, který je úzce specializován na afinní transformace. Jaguár obsahuje jakýsi jednoduchý hardware pro z- buffer a Gourardovo stínování, ten ale můžu zcela pominout a říci, že dva 27 megahertzové RISCové procesory jsou přesně to, co potřebuji. Pro 64-bitovou sběrnici s několika nezávislými procesory se sice nesnadno optimalizuje, ale zato představuje značný potenciál.

Otázka: Takže prozatím "Jaguar ano"...

IdSoft: *Pravděpodobně vznikne i verze Doomu pro 3DO. Jednáme s několika společnostmi o poskytnutí licence na jeho přenos. Kdybychom to dělali sami, byla by to svým způsobem zábava, jsem však celý žhavý do vytváření herního jádra nové generace, vedle kterého bude Doom ubohoučký.*

Tento článek je přeložen z AEO, vol. 3, iss. 1, 1994. **-suma-** ■

MAGAZIN

Excalibur Show, Zlatý joystick

19. září startuje kvalifikace Zlatého joysticku v počítačových prodejnách. V příštím Excaliburu proto začneme uvádět adresy prodejen, kde se bude tato kvalifikace odehrávat.

Finále se uskuteční 4.prosince 1994 v paláci U Hybernů v Praze, pravděpodobná je účast TV NOVA. Zatím je připraveno 80 cen včetně hlavní, kterou je zatím konfigurace s PC 486 DX2.

Současně se uskuteční prodejní výstava Excalibur Show, která se setkává u firem s nečekaným zájmem. Účast již dnes přislíbily tyto firmy:

Presto CS Computer
JRC
ProCA s.r.o.
Chiquitita
COMA
Vochozka Trading

Vše nasvědčuje tomu, že účast bude hojná a že budou zastoupeny všechny počítače i herní konzole. Předběžné výsledky čtenářské ankety nasvědčují velký zájem pařanské veřejnosti, neboť téměř všichni z okruhu 100 km od Prahy se chystají výstavu navštívit. Máme se tedy nač těšit. **-ml-** ■

TFX na Amigu

Mám na vás dvě velké přání. ❶ Chci si koupit hru TFX na AMIGU 1200. Viděl jsem tuto hru na PC a moc se mi líbila. Potřebuji vědět jak se tyto dvě verze liší (grafika, zvuky, hudba, cukatůra atd). ❷ Sehnal jsem ELITE II v české verzi (to znamená černou kopii). Nemohli byste, prosím vytisknout menší manuál jako na ELITE I. Jinak se mi váš časopis moc líbí. Nové tabulky jsou prostě DD (dost dobrý). Moc děkuji **M.P.Bobo**

Milý M.P.Bobo! Tvá přání se vyplní, jen když si koupíš zlatou rybku, ne, dobře postačí Excalibur. ❶ *TFX existuje zatím jen na Amigu CD32, ale již se začíná objevovat i v nabídce zahraničních časopisů. Je jen záležitostí času, kdy se dostane do Čech. O podobnosti a odlišnostech se mohou vést jen polemiky a toto není časopis polemik ale faktů.* ❷ *Nevím, co myslíš pojmem černý: buď je hra celá v černém obalu, na černých disketách, černé menu, lasery, všechno černé, anebo je pirátská. Fuj, Bobo! Vzhledem k tomu, že máš českou verzi a jak sám tvrdíš, hrál jsi Elite I, jistě pro tebe nebude těžké se s hrou sžít.* ***TJOKER***

Oslí ostrov: jak dál?

Ve hře Tajemství Oslího ostrova si nevím rady. Když jsem přešel za lávu a vešel do oslí nosní dírky a přečet si nečitelný vzkaz na kameni, tak nevím co dál, protože cesta zpátky je už uzavřena. Dále nevím, jak sehnat nějaké jídlo pro osla Baruma, aby mi za to dal nafukovací člun. Kde mám ještě sehnat list, aby mi ho navoněla květina. Co mám kromě uhašení ohně a vezmutí dýky ještě udělat v chatě. To by bylo asi vše, teď ještě hitparáda (následuje opravdu hitparáda). **Tomáš Marušák**

Ve stručnosti: Musím tě zklamat a zároveň potěšit. Nyní ti na otázky nemohu odpovědět, ale v příštím Ex vyjde podrobný návod na Tajemství Oslího ostrova. ***TJOKER***

Návod na Space Quest?

Nevlastním zatím žádný počítač, ale brzy bych mohl dostat Amigu 1200 nebo PC286. Váš časopis je prima, až na to, že zapomínáte recenzovat i starší hry jako SimCity(1.), Retaliator..... Hry hraju především ve škole na 386-tce, ale i v klubu vědy a techniky. Chci se zeptat, jestli uděláte návod na hru Space Quest! **Petr Surový**

Hello Petr, I wish you a little bit more luck with choosing your computer. Nechci ti radit, ale kup si tu AMIGU 1200! Ohledně starých recenzí: Retaliator vyšel v Excaliburu č.6, recenze na Space Quest začíná v č.0 i s podrobným návodem a pokračuje v č.1, SimCity 2000, které v základě je více vylepšené SimCity je v č.22. Pro čtenáře, kteří byli osvíceni Excaliburem později a už nesehnali starší čísla, budoe připraven dotisk starších čísel. V prodeji by měl být před a během výstavy Excalibur Show. ***TJOKER***

Smršť otázek

Zdraví Vás skalní pařan z Olomouce. Sleduji Váš vývoj od černobílých počátků až po teď a musím říci, že profesionální layout, úpravu a obálku dělali mistři svého řemesla. Číslo 30 je super a to, že jste tam dali hodně recenzí, mě opravdu potěšilo. Uvítal bych, kdybyste uveřejnili fotky nových členů redakce (Wotan, Silver...), ale hlavně pana vydavatele. Nyní otázky: ❶ Zajímalo by mě, jak vybíráte z her obrázky? To nějak hru zastavíte a vytisknete to na laserové tiskárně? ❷ Ve hře Formula One Grand Prix od Microprose na PC se mi často stává, že se můj vůz zblázní a začne zatáčet jak se mu zachce. Co mám dělat? ❸ Ve hře Goblins 3 od

Coktel Vision na PC se nemůžu vymotat ze třetí obrazovky ve tmě. Kde mám hledat ty prokleté sirky? ❹ Má hra SimCity 2000 vůbec nějaký konec? ❺ Kolik je vydavateli let? ❻ Uvažuji o koupi zvukové karty. Doporučte mi prosím nějakou. ❼ Slyšel jsem něco o Project X 2, Monkey Island 3, SuperFrog 2 na PC. Co je na tom pravdy? ❽ Ten robot na obálce třicítky je skvělej. Odkud je? ❾ Bude fy. Vochozka Trading jejich editor C.A.G. předělávat na PC? ❿ Mohli byste podat bližší informace o Zlatém Joysticku? Jinak jste mým nejoblíbenějším časopisem pod sluncem. Hodně štěstí a zdraví a už konečně pokořte Maupiti Island. P.S. - psali jste něco o tom, že starým předplatitelům bude 2x prodlouženo předplatné? A když mám s kamarádem Double? Také by mě zajímalo, jestli mi dojde s posledním předplaceným výtiskem Excaliburu nějaké upozornění, že si mám prodloužit předplatné?? Váš věrný čtenář: **Lukáš Zapletal** P.P.S. - a tohle si řekněte před každým spuštěním počítače:

PAŘANSKÁ MODLITBA II.
Zavřete okna, zatáhněte závěsy.
Zapněte počítač a rozsviťte monitor!
Začněte pařit ty skvělé gamesy,
hrejte Dunu, Doom, či Corridor,
jež pařanský bůh nám seslal z nebe,
zlatý Excalibur, tak křtíme tebe.
Poskytni nám o hrách dobré rady,
abychom posoudili jejich klady i vady
a mohli v klidu pařit. AMEN

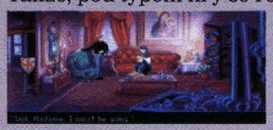
Nazdar Lukáši, díky za modlitbu. Je pro tebe jistě krásné sledovat vývoj od početí až k vrcholnému mládí a vyspělosti. Že se na layoutu podílejí ti nejlepší z nejlepších, je jasné už jen z pohledu na první stránku. Foto jistě není nutné, ale stále se nemůžeme dohodnout na značce filmu. Nyní odpovědi: ❶ Jsi velmi blízko. Na Amize už dlouho existují ripery obrazu i zvuku softwarové i hardwarové (Action Replay I-III). I na PC se už objevily ripery, típry, ale jejich použití je složitější, než na Amize (přerušení, paměť..). ❷ Potom máš, či lépe nemáš kódy nebo řidičák. Ale asi kódy. Po zadání špatných kódů auto ujede jedno kolo a pak se stává neovladatelným. ❸ Hledej, stařiku hledej, jistě drobné najdeš! ❹ Má vývoj člověka konec? Odpověz si sám. Stačí ti dosažení absolutně bombastického, fungujícího městečka nebo potřebuješ happy end. ❺ "Čtyři", ozval se pan vydavatel a pobíhaje po místnosti začal hledat rodné letokruhy. ❻ Doporučeno zakoupit Gravis Ultrasound. Konec. ❼ Slyšel jsem zpívat můzy a lesní víly, naučil jsem se pít z prázdného šálku, ale o tomhle jsem opravdu neslyšel. ❽ Je z okolí Humpolce. Toulá se jich tam už jen pár, ale neboj, nejsou nebezpečný, protože patří k vymírajícímu rodu Xenobotů-Ultrabotů. ❾ I'm not sure. I'm gonna to ask Mr. Vochozka. ❿ Za informace se platí! Ale ty už si zaplatil, proto ti byly (Ex29) jsou (tento Ex) a budou (příští Ex) poskytnuty dostatečné informace. Nad sluncem se myslím podobný časopis ani nevydává, a proto musí někdo být nejoblíbenější. O své předplatné se nemusíš bát. Excalibury budou stále chodit a pokud sis zaplatil předplatné dříve, než se Excalibur stal čtrnáctidenikem, tvé předplatné se prodlouží. To platí i pro Double. Upřesnění najdeš v Ex24. **TJoker** ■

MAGAZÍN

TYPY HER

Na záhadné tabulky, které se objevují v Excaliburu od čísla 29 spolu s novým layoutem jste si pravděpodobně již zvykli. Jejich jednotlivé položky jsou všem poměrně jasné, ale přeci jen se domníváme, že by neškodilo říci pár slov k typům her. Po úmorném přemýšlení, přehodnocování a hádání se v redakci se nám nakonec podařilo nalézt jedenáct kategorií, o nichž si myslíme, že mohou zhruba charakterizovat příslušnou hru. Je čím dál tím složitější přesně zařadit hru do té či oné škatulky, neboť stále častěji se objevují různé kombinace typů her a výrobci stále zkoušejí nové originální postupy. Proto se nedomníváme, že náš systém dělení je dokonalý a bezchybný a nebudeme váhat ho na Vaše připomínky upravit či pozměnit. Jen bychom rádi upozornili, že náš systém vychází v zásadě z myšlenky a účelu hry, spíše než ze zobrazení nebo způsobu provedení. Doufáme, že s ním vezmete za vděk, a že Vám usnadní orientaci v tabulkách... ***Vaše Redakce.***

Takže, pod typem hry se rozumí:



adventure. Zpravidla má rozsáhlý příběh. Vyskytují se v ní předměty, které musíte sbírat a používat. Často můžete mluvit s ostatními postavami. Svůj původ mají adventury v textovkách kdysi nesmírně populárních na 8-bitech.
-příklad: Questy od Sierry, Lost in Time, Simon the Sorcer, Alone in the Dark, Indiana Jones, Operation Stealth...

akční. Značné množství her, jejichž hlavním cílem je rozstřílet či rozsekat vše, co se hýbe. Nalezené předměty slouží pouze k doplňování energie a životů, myšlenková náročnost není stěžejní částí hry. Zobrazení je obvykle pseudo 3D, nebo "na vlastní oči"...
-příklad: Wolfenstein, DOOM, Laser Squad, ale i Shadow Caster...

arcade. Nesmírně častá na videoautomatech. Ani v nejmenším se nesnaží o přiblížení k realitě. Obrovské skoky, plošinky, body a energie vypadávající z nepřátel jsou charakteristickými prvky těchto her. Časté je 2D zobrazení.
-příklady: Zool, First Samurai, Oscar...

bojová. Tady je naopak snaha o maximální reálnost bojujících postav. Styl boje a různé zákeřnostmi protivníků jsou již s realitou poněkud naštíru, což ovšem milovníkům bojových umění vůbec nevadí.
-příklad: Street Fighter, Budokan, Mortal Kombat...

dungeon. Předlohou dungeonů jsou bezesporu hry typu Dungeon&Dragons. Od původního pohybu po čtverečkách (takřka přesného přenesení "papírového" dobrodružství do počítače jsme se časem dostali až k Wizardry VII. nebo k Lands of Lore. Nezbytné jsou nestvůry, logické hádanky, propracovaný příběh a boj jak mečem, tak i prostřednictvím kouzel. Poznávací znamení: vývoj postavy.
-příklad: Dungeon master, Beholder, Ishar, Lands of Lore...

film. Tento druh her se začal objevovat teprve nedávno a to výhradně na CD-ROM. Jako film budeme označovat projekty, u nichž digitalizované scény, namluvené rozhovory a příběh převažují herní částí...
-příklad: Quantum Gate

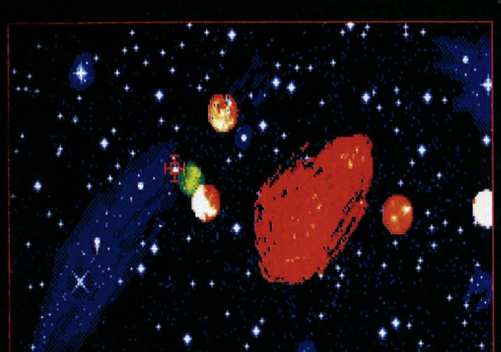
hříčka. Poněkud únikový kategorie, do které řadíme všechny drobné hříčky, které jsou na postřeh a rychlost, dále deskové a karetní hry a v neposlední řadě logické rychlíky, lemmingsovky aj. ...
-příklad: Arkanoid, Tetris, Lemmings, Incredible Machine...

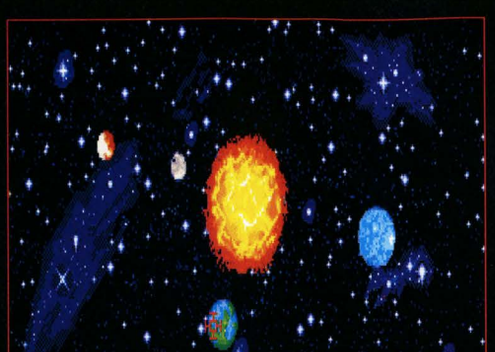
simulace. Když zasednete k počítači, měli by jste se cítit jako v závodním autě, kabině helikoptéry, letadla nebo třeba hluboko pod mořskou hladinou v ponorce. Všechny hry, které se tomuto blíží patří do kategorie simulací.
-příklad: X-Wing, Commanche, Falcon, Formula One GP, Lotus...

sport. Něco mezi simulací a strategií sportovních zápasů, přeborů a klání. Basket, fotbal, hokej, golf, ale taktéž kulečníky, šachy a další věci. Sportovní manažery patří do kategorie strategií!
-příklad: 4D BOX, Goal, Jimmy WH. Snooker, Links386 Pro...

strategie. Cílem strategie je rozvoj. Rozvoj čehokoli na úkor kohokoli. Může probíhat buďto v reálném čase, nebo na jednotlivá kola. Toť základní charakteristika.
-příklad: Civilizace, Dune II., GNB, Fantasy Empires...

střílečka. Gravitace neexistuje (většinou). Nepřátelé ano. Převážně 2D prostředí a zběsilá palba na vše, co se hýbe...
- R-Type, Project X, Disposible Hero, Xenon II., Operation Wolf...





PC

Reunion

Přesně tak a nijak jinak zní název nové strategicko-simulační pecky od firmy Grandslam.

Není tomu zase až tak dávno, co jsme na našich počítačích až do omrzení hráli Dunu 2 (jsem omrzelý -ml-). Nyní na trh s počítačovými hrami přichází hra, která má s Dunou 2 mnoho společných rysů. Co by to však bylo za novinku, kdyby pouze okopírovala to, co tady již bylo. Jelikož Duna 2 byla vrcholem grafického a zvukového zpracování, bylo nutné do Reunionu, jak se mimochodem tato nová hra jmenuje, vnést něco jiného než jen lepší zpracování.

Nakonec se to však podařilo a vznikla naprosto dokonalá hra (tak to je konec ... -ml-), jejíž výsledná podoba je jakousi kombinací již zmiňované Duny 2 s dalšími strategickými, ale i simulačními hrami. Na první pohled jsou patrné známky Civilizace, SimCity, ale dají se najít i prvky z Elite a jiných simulátorů vesmírných lodí.

Ale dost porovnávání, stejně bude na konci ještě speciálně shrnuté. Přejděme tedy k Reunionu samotnému. Ihned po spuštění hry vás překvapí naprosto dokonalé intro. To je sice u těch "lepších" her samozřejmostí, ale Reunion má prostě jedno z nejlepších inter, které jsem zatím viděl a to jsem jich viděl opravdu hodně.

První, co vás překvapí, je, že větší část intra je podána formou černobílých statických obrázků, doplněných textem. Toto by mě samo o sobě spíše odpudilo i přes nespornou kvalitu grafiky, ale...

...ale kompletní intro je doplněno super hudbou, přesně kopírující linii vyprávěného příběhu. A to ještě není všechno! Veškeré doprovodné texty pod obrázky jsou totiž čteny naprosto srozumitelně vaším počítačem, což se jen tak nevidí. Tím mě autoři opravdu příjemně překvapili. Podruhé jsem byl překvapen, když i po zhruba třech minutách intro stále pokračovalo a syntetizovaný hlas nejevil známky toho, že by se mu chtělo v nejbližších chvílích přestat.

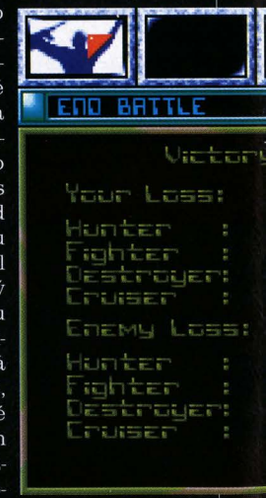
Ti z vás, kteří ještě nemají zvukovou kartu, sice nic neuslyší, ale mohou alespoň ocenit animovanou sekvenci zhruba ve třech čtvrtinách intra, která připomíná film nejen dramatičností a hudbou, ale i "střihem" ve filmovém slova smyslu. To prostě musíte vidět a slyšet.

V intru se jedná zhruba o to, že někdy v 26. století poté, co pozemšťané vyvinuli nový pohon kosmických lodí a odeslali výpravy na kolonizování nových částí vesmíru, padlo demokratické uspořádání na Zemi a moc převzali povstalci. Po mnoha a mnoha útrapách se průzkumné lodi podařilo založit kolonii na planetě New Earth (Nová Země). Tím končí intro a vaše mise začíná.

Vy, jakožto velitel kolonie, se musíte starat o rozvoj vaší domovské planety, ale i o prozkoumávání vesmíru kolem vás. Setkáte se také i s několika mimozemskými civilizacemi, které však nejsou vždy právě přátelské. Po čase se s pomocí vašich poradců naučíte kolonizovat přilehlé planety a těžit na nich nezbytné suroviny, komunikovat z vašimi "sousedy" a bránit se proti některým z nich, v některých případech je i ničit. Hlavním cílem celé hry je však znovuobjevení a znovusjednocení (anglicky reunion) vaší kolonie se Starou Zemí. Cesta k výsledku je však dlouhá a trnitá a ne vždy jste to vy, kdo vyhraje vesmírnou bitvu a vyhladí své nepřátele.

Jak vypadá takováto strategie na počítači? Odpověď je jednoduchá: velmi dobře. Dobrá grafika je samozřejmostí, budu se tedy rozplývat nad jinými prvky Reunionu.

Aáá, zvuková stránka. Hudba je na velmi vysoké úrovni a dobrý pocit ze hry doplňuje i fakt, že si můžete vybrat ze dvou různých hudebních motivů. Zvuky, to je prostě něco naprosto totálního. Pokud se ještě pamatujete na zvuky v Duně 2, pak vězte, že Reunion za svým předchůdcem nezůstal pozadu. Stejně jako v intru, tak i ve hře na vás stále někdo mluví (pokud ovšem máte příslušnou zvukovou kartu). Na rozdíl od mužského hlasu, který vás provázel intrem, hrou samotnou vás provází příjemný hlas ženy. (OK, já vím, že to mluví počítač, ale stejně jsou to ženské samply.) Tak při každém kliknutí na některou položku v menu se vám z reproduktorů ozve, na co jste to vlastně klikli. Jakákoliv jiná akce je opět komentována. Zpočátku se mi to moc líbilo, po nějakém čase mě však jednotvárné opakování těch samých slov přestávalo bavit. Samozřejmě, že jak hudba, tak i zvuky jdou vypnout, takže až vás to přestane bavit úplně, můžete si pustit třeba kazeťák.



A jak se to vlastně ovládá, ptají se mnozí z vás. Z minulých řádek můžete vědět, že je ve hře nějaké menu, a že se na něj dá kliknout. Celá hra se ovládá myší, klávesnici potřebujete pouze na zadání jména nově objevené planety.

Každá herní situace je zobrazena pomocí jakéhosi statického (ale někdy i animovaného) obrazu. V horní části se vždy nachází lišta se symboly, pomocí kterých můžete tu kterou situaci řídit a s údaji o stavu vašeho konta a přesném datumu a čase.

Nyní se pokusím popsat některé modelové situace, které ve hře mohou nastat. Ihned poté, co si vyberete postavu (můžete si vybrat hrdinku, nebo hrdinu) se ocitáte na vašem velitelském stanovišti. Odtud budete řídit celou hru.

První, co potřebujete udělat, je vybrat si dobré spolupracovníky. To uděláte pomocí kliknutí na ikonku s lidmi. (Tam, kde je více ikon, než by se vešlo do jednoho řádku, je napravo červená šipka, která lištu posune o řádek nahoru či dolů - autor). Pro začátek vám stačí stavitel a vědec, později budete potřebovat i šéfpilota a velitele vašich vojsk. Zpočátku najímejte ty méně zkušené, je to levnější (z vlastní praxe to nedoporučuji, lepší jsou zkušení profesionálové, ušetříte čas i peníze! - ml-). Vaši poradci se okamžitě objeví u velitelského stolu, po vašem boku. Kliknutím na ně si s nimi můžete povídat, nebo jim zaplatit školení na univerzitě, aby se více vzdělali ve svém oboru.

Další potřebná věc, kterou budete potřebovat i na jiných planetách, je budování kolonie. Pokud kliknete na stůl před vámi nebo na ikonu planety, objeví se schéma kolonie. Pokud máte mezi poradci stavitele a na účtu dost peněz, můžete začít stavět nové objekty, ale dobře si rozmyslete, zda je opravdu potřebujete. Některé jsou velmi drahé a je zbytečné stavět několik vesmírných přístavů.

Kliknutím na dveře v pravé dolní části obrazovky se přepnete do jakéhosi "nákupního centra", kde můžete zadávat objednávky na stroje, zbraně a různé jiné nezbytné drobnosti (jako třeba vesmírná stanice). K tomu, abyste mohli něco takového postavit, potřebujete jednak dostatek peněz, ale i dost surovin. Ty můžete těžit na vaší a později i na jiných planetách. Hlavně však musíte mít hotové plány.

Jakmile vám zpráva oznámí, že některý z vašich poradců dostal nápad na nějakou novou užitečnou věc, přepněte se pomocí ikony počítače do menu vývoje. Pokud máte velmi schopného vědce, můžete kliknutím na příslušný kompaktní disk zahájit práce na projektu. Poté se můžete klidně přepnout do jakéhokoliv jiného menu, projekt pokračuje automaticky a vy budete upozorněni, že plány na výrobu jsou hotovy.

Další věcí, kterou budete potřebovat, je vesmírná mapa. Kliknutím na její ikonu se vám objeví mapa vaší sluneční soustavy se všemi planetami. Po kliknutí na planetu se buď objeví zvětšená i se svými měsíci, nebo se dostanete do schématu osídlení a budování (viz výše).

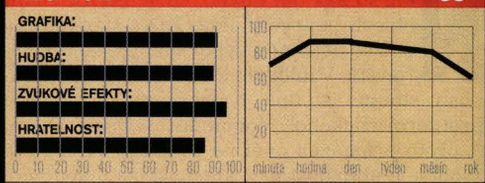
Neméně důležitou věcí je budování vaší vesmírné flotily, informace o vašich a nepřátelských základnách, pravidla vesmírného i pozemního boje a pár dalších situací.

Většinu z nich však budete potřebovat až v pozdějších částech hry. Nyní jsem vám přiblížil nezbytné minimum k hraní této naprosto dokonalé hry a věřím, že ti z vás, kteří najdou dostatek místa na svém hard disku (27 MB), už na všechny věci, které se mi do této recenze nevešly, přijdou sami. Čtenáři Excaliburu jsou přece inteligentní lidé, to by bylo, aby na to nepřišli.

Takže, nechť vás štěstí provází na vaší vesmírné pouti k znovusjednocení-reunionu v Reunionu.

DOLPHINE ■

REUNION 93%



+ Naprosto dokonalé intro	
+ Skvělý nápad	
+ Vynikající zvukové efekty	
+ Jednoduchost ovládání	
- Pozemní bitva je příliš jednoduchá, Duna 2 byla v tomto lepší	
- Do letu a do bitev jde zasahovat jen velmi omezeně	

STRATEGIE

Ani náhodou	98
Reunion	93
Dune II	81
Starlord	79
Dune I	76
Rebell Assault	75
Master of Orion	70

Testováno na: 486/DX33, 16 MB RAM, Sound Galaxy NX PRO 16, myš.
Požadavky: 80386, 28 MB HDD, myš, pro zvuky v intru 64 KB EMS !!!
Existuje na: PC. **Výrobce, rok:** Grandslam, 1994. **Testoval:** Dolphine

AMIGA

Sabre Team

Sabre Team 1200/4000 (všechno je to AGA) opět v akci.

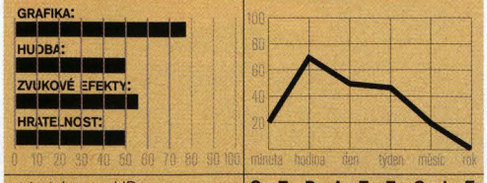
Není to zas tak dávno, co se Sabre Team objevil poprvé v akci. Parta tvrdých hochů se nejednou vypořádala s bandou teroristů. Vzhledem k tomu, že vlna zločinnosti stoupá, stoupá i nasazení speciálního protiteroristického comanda Sabre Team. A proto přicházejí opět na scénu... První, co si zvolíte, je obtížnost hry, která se liší hlavně počtem protivníkových "action points" (pohybových bodů). Poté si zvolíte, jakým jazykem s Vámi bude hra komunikovat. Vaše jednotka má celkem osm mužů, ale do akce můžete vyrazit maximálně se čtyřmi. Při výběru jednotky je nutné si všimnout některých parametrů (Strength a AP = action points), které rozhodují o tom, kolik unesete a kolik budete mít v akci "kroků". Je samozřejmé, že čím více toho ponesete, tím méně "kroků" uděláte. Z toho vyplývá, že do akce si musíte vybrat jenom to nejnutnější. Pokud jsou již Vaši "chlapci" po zuby ozbrojeni, nezbývá než se vydat do akce. Po umístnění všech vojáků na svoje stanoviště se objeví menu, ve kterém si můžete nahrávat a ukládat pozice nebo si nechat vypsat aktuální statistiku akce. Při hraní hry využíváme menu, které je v dolní části obrazovky. Funkce jsou následující (z leva do prava): přechod na ovládání dalšího vojáka, statistika aktivního vojáka, skenr, sbírání věcí, pokládání věcí, chůze určeným směrem, otevírání dveří změna zbraně, odjištění granátu, nabití zbraně, házení granátu, střelba, dávková střelba, ukončení "kola". Úplně vpravo je růžice, kterou lze použít také pro jemnou chůzi. Na růžici se objevují různé barvy, které Vás informují. Modrá Vám říká, že ve směru šipky je rukojmí, červená barva znamená, že je tím směrem nepřítel nebo Váš voják (i mrtvý). Systém hry je identický s verzí na A500, hraje se systémem "action pointů" a na tzv. "kola". Vždy, když rozestavíte své vojáky a zmačknete pravou dolní ikonu v menu, tak tím dáte možnost táhnout soupeři. Každá akce zabere určitý počet "action pointů" a proto si dopředu rozmyslete, co uděláte, protože chybný krok je jistá smrt.

Hlavní rozdíl proti Sabre Teamu na A500 je v 256 barevných obrazcích, které dobře dokreslují atmosféru hry. Celá grafika hry je více propracovanější a přibylo také více detailů. Škoda jen, že hra nepřidala na svižnosti. Zdá se, že se autorům svižnost pohybu vojáků zdála být dostatečná a proto to dopadlo, jak to dopadlo. 99% procent času strávíte tím, že koukáte na vojáka jak si vykračuje přes screen.

Každá mise se odehrává v jiném prostředí: ambasáda v Londýně, malajská džungle, skalní pevnost, zámořská loď, továrna na rakety. A tak je na co se těšit. Nesmíte nikdy zapomenout, že musíte bezpodmínečně zachránit nejméně tři rukojmí, jinak bude akce neúspěšná... (...a zase budete trávit 99% času koukáním na vykračujícího si vojáka! -ml-).

BSD ■

SABRE TEAM **78%**

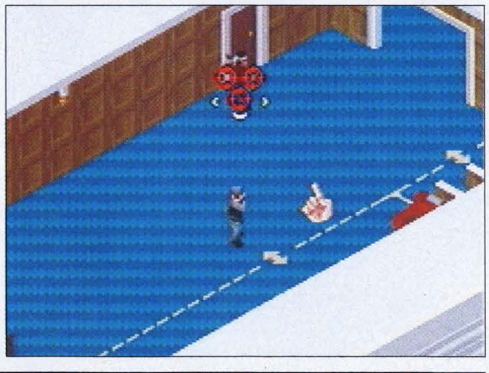


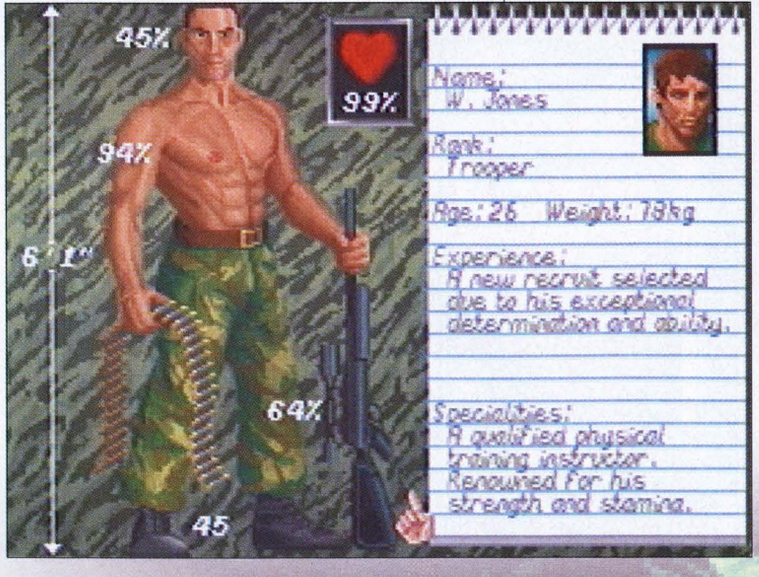
+ instalace na HD
+ přehledné ovládání
- neustále se opakující hudební motiv
- zdlouhavé pohyby panáčků
- pouze jedna pozice na disketu

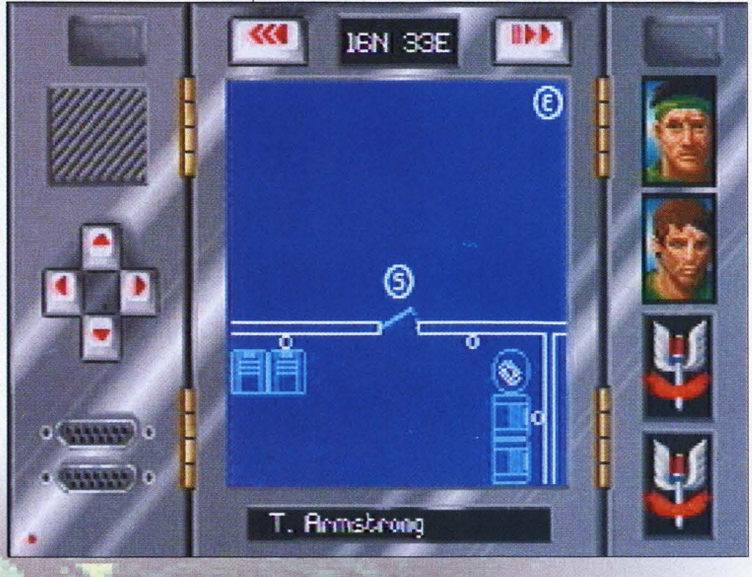
STRATEGIE

Special Forces	85
Sabre Team AGA	78
Hostages	67
Sabre Team - A500	65
Space Crusade	65

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM + HD. **Požadavky:** Amiga 1200, 2 MB RAM, 4 MB na HD. **Existuje na:** Amiga 500. **Výrobce, rok:** Krisalis, 1994. **Testoval:** BSD







PC

Tubular Worlds

Sám proti vesmíru jsi nic. Ve dvou je to lepší nic.

Hráli jste již někdy Raptora (Ex27)? Někdo možná ano, někdo se k tomu teprve chystá a někomu se takovéto hry nelíbí. Nejvíce potěším ty, kteří Raptora již hráli (a dohráli). Ano, je tady další naprosto bestiální střílečka.

Ačkoliv se Tubular Worlds od Raptoru v mnohém liší, náplní hry je v podstatě totéž, a tak se nevyhnu, a ani se nechci vyhnout, srovnání s Raptorem - Call of The Shadows.

Nejdříve však krátký odstavec pro ty, kteří nevědí, o co v takovýchto hrách vlastně jde. Milí přátelé, je to jednoduché. Většinou, a tak je tomu i v Tubular Worlds, vystupujete v roli pilota bojového člunu, který jediný může zachránit lidstvo a jehož smrt by znamenala zkázu lidstva samotného. V jiných hrách je život pojat poněkud realističtěji a vy jste obchodník, který létá sem a tam a nemá na práci nic jiného, než střílet do tupých pirátů a zlepšovat si výzbroj a výstroj. Jak vidíte, nic moc příliš inteligentního v tom není.

Přesto však takovéto hry měly obrovský úspěch už v před mnoha lety v začátcích doby herních automatů. Ptáte se proč? Názory na to se různí. Inteligentní většina (a tedy i my) se přikláníme k názoru, že lidé se prostě potřebují odreagovat, popřípadě si vybít agresivitu. Názory psychologů o navádění k agresivitě v tomto případě nejsou příliš namístě, protože nehrozí, že by někdo z nás sebral bojovou loď ozbrojenou lasery a samonaváděcími střelami a vydal se do ulic trochu se proletět a sestřelit přitom několik set pirátů.

Toto téma však raději nechám povolanějším a přesunu se k samotné hře. Ještě jednou však podotýkám, že ji budu poměrně hodně srovnávat s Raptorem.

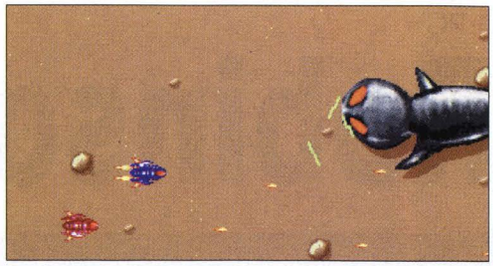
Začněme intrem. Zde není pochyb o vítězi. Intro má Raptor lepší, Tubular Worlds (dále jen Tubular) se však orientují jiným směrem. Hru přece nehrajete kvůli intru, alebrž pro hru samotnou. Uznávám však, že intro si každý rád prohlédne, a proto doufám, že se programátoři od Dongleware Verlags GmbH příště zlepší.

Jak vidíte na předchozí řádce, Tubular, ačkoliv je produkován firmou Creative Game Design, je projektem německé, zatím ne příliš známé firmy. Pokud však bude dělat pouze hry kvality Tubulara, brzy se bude řadit k nejznámějším.

Dost chvály, pojďme si chvilku povídat o zvuku. Zde má opět Raptor navrch. Jeho podpora všech možných zvukových standardů, osmikanálové zvuky a dokonalá muzika prostě nejdou překonat. Nechci snižovat hudební kvality Tubulara, ale v tomto směru je potřeba ještě pár věcí vylepšit.

Raptor má navíc ještě v jedné stránce. Je jí grafika. Má propracovanější prostředí i lodě, všechno je naprosto detailní. U Tubulara je všechno mnohem jednodušší, řekl bych až příliš.

Proč jsem se tedy na začátku (v prostředku a na konci) nad Tubularem tolik rozplýval? Něco má Tubular přece jen lepší. A to je hratelnost. Pro normální oddechovou "pařbu" se mi zdá více přijatelný než Raptor, který přece jen po chvilce omrzí, tak si hru uložíte a počkáte, až se vám opět dostaví nálada. Nikoliv tak Tubular. Toho zapnete a zažerete se do něj tak, že ani nebudete chtít jíst, pít, spát a vykonávat jiné, životně důležité funkce. Ale tak by to nešlo, raději zmáčkněte "P", hru na chvilku zastavte zregenerujte se pokud vám to vlastní dobrá vůle nezakáže, můžete znovu usednout k dlouhotrvající pařbě.



Tak, teď něco k průběhu samotné akce. Ještě než začnete střílet, je dobré navolit čím budete vaši loď ovládat. V příslušném menu zjistíte, že Tubulara můžete hrát dva, každý pomocí jiného vstupního zařízení. Pokud vy hrajete na klávesnici, musí váš kamarád použít buď myš, nebo joystick. Tím se to sice trochu zesložití, ale je zabráněno "žraní: kláves, tolik typickému pro Mortal Kombat (tam, když jste držel šipku dolů, nemohl váš kamarád dělat nic jiného, než jen čekat, až mu uvolníte klávesnici).

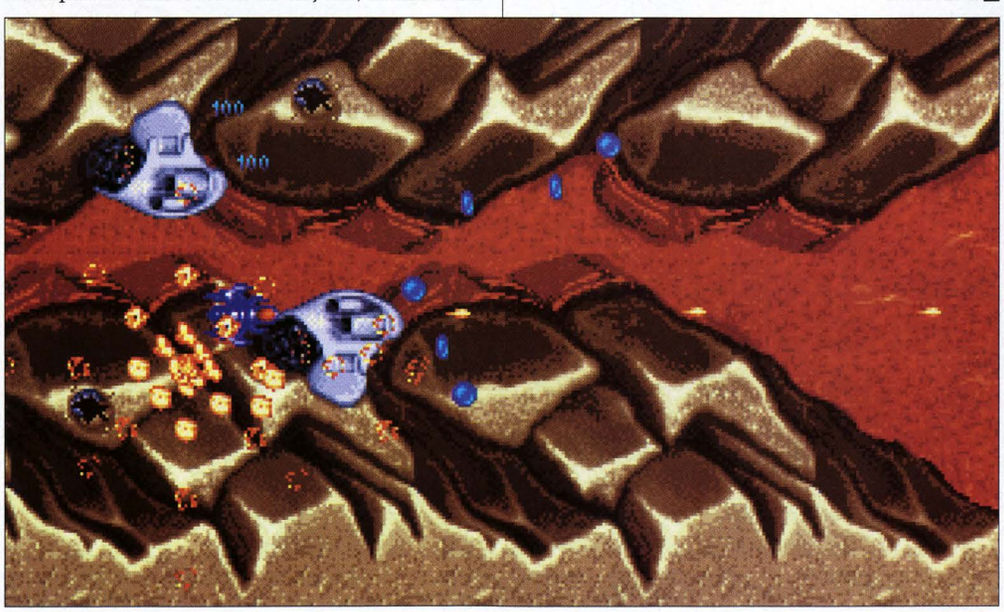
Tak, navoleno jest, můžete přikročit k střelbě do nepřátel. Ještě nezbytný nápis "GET READY" a..., ale co to, obrazovka se pohybuje zprava doleva?!? Ano, proti Raptoru další změna. Obrazovka vám nescrolluje vertikálně, ale horizontálně (Redakce: To znamená, že to nejede odshora dolů, ale zprava doleva). Vertikálně (nahoru, dolů) můžete obrazovkou hýbat pouze přibližně o půl stránky.

Další inovací proti Raptoru jsou zbraně. Celkem jsou pro vás připraveny čtyři druhy útočných zbraní. Tím, že seberete zbraň jiného typu, začnete automaticky střílet s ní. Staré zbraně vám však zůstávají, a když seberete zbraň, kterou už máte, zvětší se její palebná síla. No, to ostatně uvidíte sami.

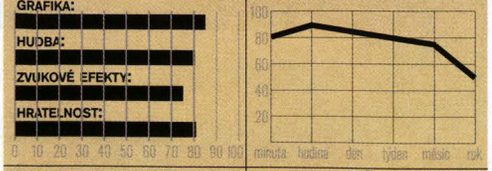
Dále máte možnost sebrat urychlovače, které vám umožní rychlejší pohyb a satelity, které budou likvidovat nepřátelské čluny, které se k vám přiblíží příliš blízko. Mrzuté však je, že pokud vás trefí, okamžitě jste mrtvi a začínáte na začátku levelu, ale ztrácíte všechny zbraně, včetně těch z minulých úrovní.

Uff, už mi nezbývá mnoho místa, přeji vám tedy pevnou ruku, pevné nervy a hlavně pevný joystick a doufám, že jsem několika z vás dal dobrý tip na oddechovou hru.

DOLPHINE



TURBULAR WORLDS 87%



\+ dobrý scrolling
\+ možnost dvou hráčů
\- nelze hrát po modemu
\- preciznost zpracování

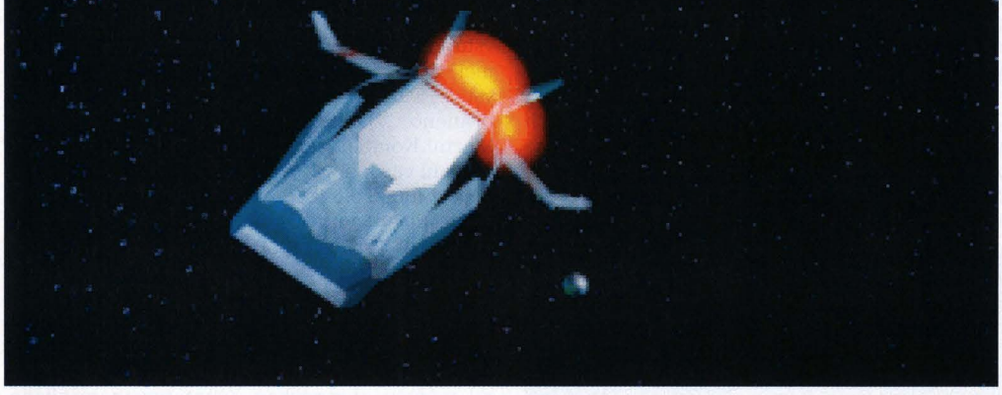
A K Č N Í	
Tubular Worlds	87
Raptor	80
Xenon II	72
Project X	70
R-Type	65

Testováno na: 486 DX, 4 MB RAM. **Požadavky:** 286, 640 KB RAM.
Existuje na: PC. Výrobce, rok: Dongleware, 1994.
Testoval: Dolphine

PC

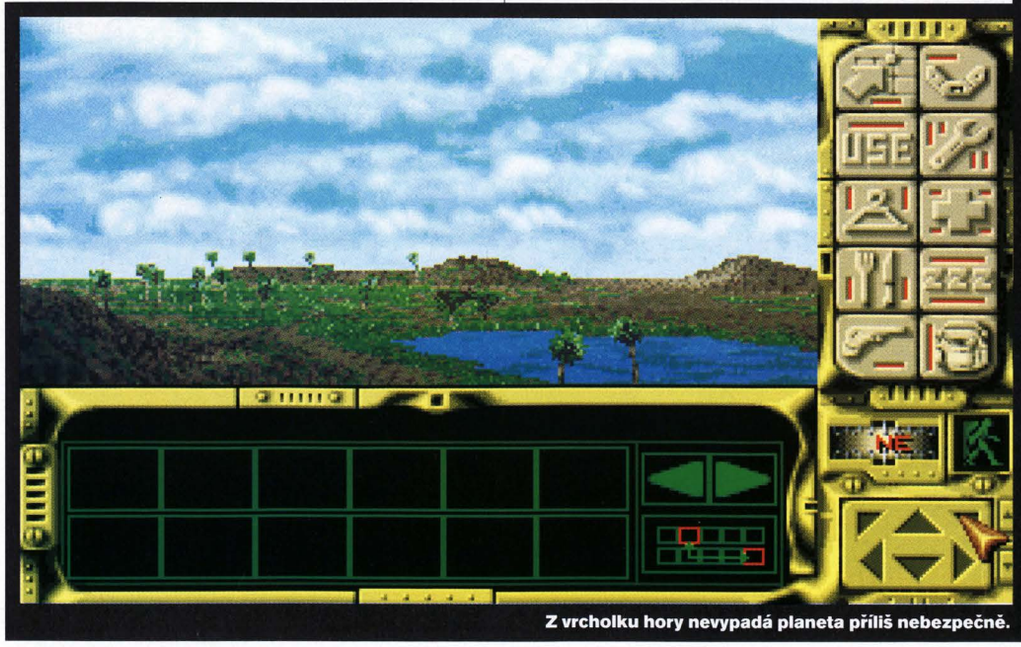
Robinson's Requiem

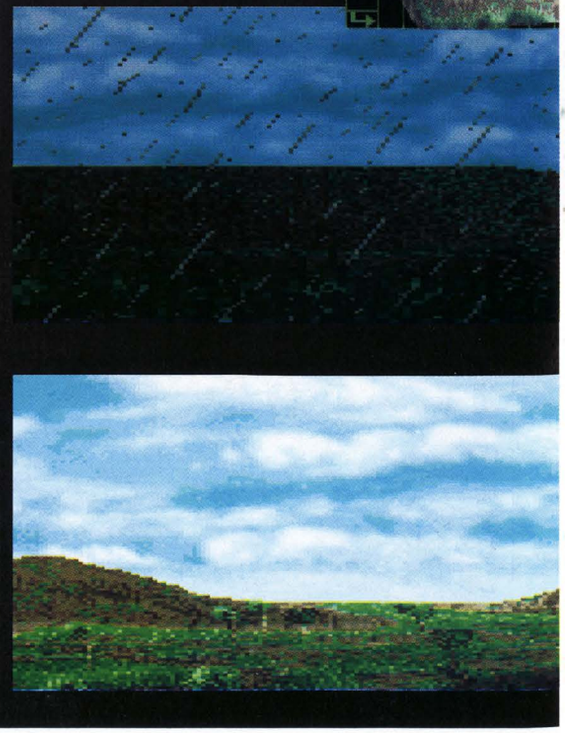
Poklidná cesta vesmírem je přerušena hlášením hlavního počítače o poruše lodi. Poslední možností je vstoupit do atmosféry nedaleké planety s příznivými životními podmínkami a pokusit se o přistání.



Vstup do atmosféry dokonal dílo zkázy mé vesmírné bárky. Na pokus o přistání již nemůže být pomyšlení. Tělo zkroucené přetížením se pokouší stisknout tlačítko spouštějící katapultáž pilota. Mozek jakoby zpovzdálí sleduje marný boj s nadbytkem přetížení a snaží se přesvědčit, že hlavní počítač každou chvíli vydá povel k nouzové záchraně posádky. Palubní počítač naštěstí zareagoval včas. Nekonečná vteřina volného pádu je ukončena šustotem padáku. Volný pád pomalu přechází v řízený let, a tak mám možnost sledovat poslední okamžiky mého vesmírného plavidla, které se doslova rozpláclo nedaleko mého předpokládaného místa dopadu. S pocitem relativního bezpečí se mi vrátila schopnost racionálního uvažování jen proto, aby mohla být vzápětí vystřídána pocitem beznaděje. Sám bez prostředků, vyvržen na cizí planetě, kde se vlastnictví těch nejzákladnější nástrojů dostává na přední místo v měřítku hodnot a naděje na přežití se limitně blíží k nule, začíná své dobrodružství hlavní hrdina ve výborné hře Robinson's Requiem od firmy Silmarills.

Po výborném intru, které se grafikům opravdu povedlo, začínáte hrát s postavou, která vlastní pouze několik nezbytných částí oděvu, osobní počítač a neustálý hlad a žízeň. Naštěstí se záhy naskytne možnost zneškodnit (tedy zabít) jednoho velice arogantního člověka, jehož pozůstalost obnáší nůž a několik jiných pomůcek nutných k přežití a tudíž k dokončení hry. Při pokusu o zařazení této hry do nějaké kolonky jsem zákonitě ztroskotal. Tato hra má v sobě smíchané prvky dungeonů, adventur i akčních her. Tyto prvky jsou namíchané v téměř ideálním poměru, takže autoři vytvořili v podstatě nový směr her, pro který mě napadá název Role Playing Adventure. Z dungeonů je převzato sledování okolního světa očima hlavní postavy, které je zpracován ve stylu hry Doom od ID Software. Nutno ovšem přiznat, že zpracování výhledu do krajiny za hrou Doom zaostává především v plynulosti pohybu a propracovanosti detailů. Také pečování o postavu mnohým připomene dungeon. Oproti dungeonům se vlastnosti postavy sice nevyvíjejí, ale i tak si užijeme s postavou nemálo starostí. Samozřejmosti je spravování oděvu. Je také možné vytvářet zcela nové módní kreace, které mohou být velmi užitečné. Kupříkladu pokrývka hlavy z palmových listů zmenší ztráty tělesných tekutin, takže hrdina nemusí tak často pít. Starost o zdraví tvoří samostatnou část hry. Naštěstí máte při sobě svůj osobní počítač, který mimo jiné také dokáže přesně určit vaši diagnózu, ale i tak je těžké zvolit způsob léčby. Úspěšnou léčbu můžete začít praktikovat až po nálezu lékárničky v troskách vašeho plavidla. Lékárnička je nadmíru dobře vybavena. Máte k disposici antibiotika, antiseptika, anestetika, vitamíny, aspirin, chinin, protikřečové přípravky, morfium, lék proti hadímu uštknutí a pro případ sebevražedných pokusů je připravena kyanidová kapsle. V případě krvácení použijete zaškrcovadlo a obvazy. Při velké ztrátě krve zabráníte šoku infúzí krevní plasmy. Na zlomeniny přiložíte improvizovanou dlahu z větví a obvazů. Lehké oděrky ošetříte desinfekcí. Na všechny nemoci váš hrdina reaguje. Pokud je nachlazen, tak se podle stupně nachlazení z reproduktorů ozývá kýchání a kašlání. Při chůzi se zlomenou nohou úpí při každém kroku. Realita zpracování dochází až tak daleko, že když jsem přišel o jed-





Z vrcholku hory nevypadá planeta příliš nebezpečně.

no oko, změnil se i můj pohled do okolní krajiny. Adventuru připomíná hra velkou spoustou předmětů, z kterých můžeme vytvářet nové nástroje. Spojením smůly a větve vytvoříme pochodeň. Z klacku a orlích per vyrobíme šíp. Ze smotku drátu stvoříme pohlednou past na zvířata. Navíc i tuto část programu autoři zpracovali seriózně, takže nedochází k nelogičnostem v používání předmětů a s tím souvisejícím zákysům, které se musí řešit systémem použij všechno na všechno. Z adventur mohli, dle mého názoru, přidat autoři trochu více interakce s okolním světem, ale zase s kým si může člověk povídat v opuštěném cípů neznámé planety.

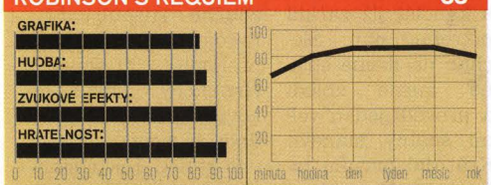
Také akční část hry je zpracována velice realisticky, ať už se jedná o souboje se zvířaty a lidmi, nebo o plížení v nepříjemné blízkosti tygra, či bezhlavý útěk před jeskynním člověkem. I zde jsou výborně zpracovány zvuky. Při běhu slyšíte zrychlený dech, který postupně přechází v sípění až do doby, než padnete vyčerpáním, nebo výkřiky bolesti při inkasovaném úderu. Podle toho s kým bojujete, taková můžete očekávat zranění. Orel vám vyklove oko, podzemní příšera těžce infikuje tržné rány a jeskynní člověk vám zláme ruce i nohy. Z celé hry přímo čiší snaha o maximální přiblížení k realitě, ať už se to týká zvuků okolního světa či vašich reakcí na okolní podněty. Proto by mohla mít recenze podtitulek Simulátor ztroskotání. To, že slyšíte v blízkosti potoka šumění vody, že zažijete průtrž mračen s blesky a hromobitím a pokud nejste schovaní v jeskyni, tak se nastydnete, že po pádu ze skály si zlomíte nohu, nebo že když trpíte hladem, tak máte mžitky před očima a nemůžete spát to dnes přece nikoho nepřekvapí! Ale možnost zkouřit se marihuanou, otrávit zkaženým masem či nevydezinfikovanou vodou, že jeskyně jsou propojeny štolou, kterou se můžete pouze plazit (tzv. plazivka), nebo udělat dalších 150 věcí, které jsem ještě nevyzkoušel, to už stojí za uváženou. Tyto drobnosti sice nejsou na hře nejdůležitější, ale přesto tvoří převážnou část atmosféry. A atmosféra je u hry Robison's Requiem vynikající a má nezanedbatelný podíl na jejím vysokém procentuálním hodnocení. O hudbu během hry často nezavadíte, ale o to více to nahrazuje ozvučení hry, skládající se ze šumění deště, hřmění hromu, funění rozzuřeného tygra, bušení srdce a další hromady zvuků, které se slévají v mnohohlasou ozvěnu vnějšího světa a tak přispívají k vysoké realitě hry a k vynikající atmosféře, která vám nedovolí odejít od vašeho počítače, nebo si zahrát jinou hru.

Celkový dojem ze hry trochu kazí grafika zejména svou trhaností při pohybu po krajině a s tím související těžkopádné řízení pohybu. Orientaci ulehčuje poměrně přehledná mapa, která je zpracovaná podobně jako ve hře Ishar II od stejné firmy. Citelně chybí funkce zápisu poznámek do mapy, která se dnes již stala standardem. Všechny ty, kteří si stejně jako já myslí, že angličtina je huhňavý jazyk s nedostatečnou slovní zásobou, z kterého dostal maximum W. Shakespeare ve svých Sonetech, potěší, že hra s vámi komunikuje pouze francouzsky. Vy ostatní nemusíte klesat na duchu, neboť tato hra se dá hrát bez ztráty souvislostí s minimální znalostí francouzštiny a se slovníkem (pochopitelně s francouzsko-českým slovníkem). Mimochodem, málokdo ví, že 2/3 anglických slov je přejato z francouzštiny.

Přes několik drobných nedostatků je hra Robinson's Requiem vynikající a firma Silmarills nám po skvělé hře Ishar II předvedla další originální projekt. Obě hry jsou si přesto trochu podobné. Nejsou totiž po programátorské a především grafické stránce dotaženy do konce, jako například projekty firmy ID Software, nebo SSI. Naproti tomu nám firma Silmarills poskytla napínavý příběh, který vás naprosto vtáhne svou realitou.

GENAGEN ■

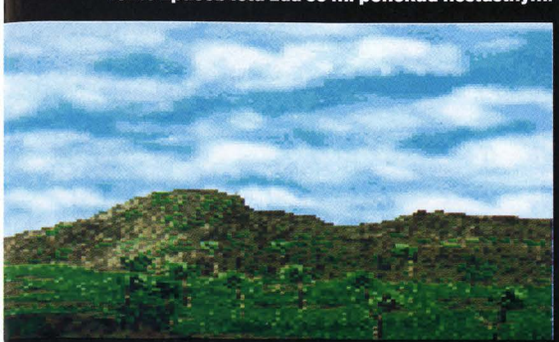
ROBINSON'S REQUIEM **88%**



+ velmi vysoké přiblížení realitě	DUNGEON	
+ výborné zvuky	Wizardry VII	96
- hra komunikuje pouze francouzsky	Robinson's Requiem	88
- slabší animace	Ravenloft	82
	Ishar II	80
	Arena - The Elder Scrolls	65

Testováno na: 486 DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5423, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 SX/16, VGA, 4 MB. **Existuje na:** IBM PC. **Výrobce:** Silmarills, 1994. **Testoval:** Genagen

Tento způsob léta zdá se mi poněkud nešťastným.



Poetický rozhled od orlího hnízda.

Poněkud tvrdší přistání mého plavidla.

PC

The Chessmaster 4000

Šach, jenž jsem nedal králi.

Nádvoří, které ještě před chvílí šumělo a bzučelo hovorem vznešených pánů a dvorních dam, náhle tonulo v děsivě tíživém tichu. Panovník prohrává. Několik okenic se spěšně zabouchlo. Dokonce i švitořící ptáci raduji zmlkli. Důstojný muž se zlatou korunou a žezlem se naklonil přes okraj promenády a pohlédl na podlahu svého nádvoří, kterou tvořilo 64 černých a bílých pravidelně rozmístěných čtverců. Na několika z nich stáli podivně oblečení lidé. Jeden z nich, mládenec oblečen za černého lučištníka, pomalu kráčel šikmo přes šachovnici. V cestě stála jen jediná bytost. Byla to krásná dívka, v bílém šatu s drobnou, třpytící se korunkou na hlavě. Královna odešla z hrací plochy a střelec zaujmul její místo. Panovník se narovnal a probodl pohledem šlechtice na druhém konci promenády.

Kancléř sáhl do záhybu své tuniky, vytáhl čistý list pergamenu a počal připravovat rozkaz k popravě. Ticho prolomily až šaškovy rolničky. Udělal jeden nebo dva kotrmelce a odskotačil někam pryč. "Kingside Castling" zašeptal král a kancléř již zařídil potřebný tah. Šlechtic na druhé straně mírně zbledl a provedl jeden velmi špatný manévr. Král dal prvním tahem mat. Na tváři se mu rozlil blažený úsměv. Hra skončila. Odněkud se ozvaly rolničky, šašek se vrátil. Kancléř roztrhal rozkaz k popravě.

ŠACHY

Hra podobná dnešním šachům vznikla někdy v 6. století našeho letopočtu V 7. století ji začali hrát Arabové, kteří ji značně rozvinuli a do Evropy se dostala na přelomu 10 - 11. století. Hra šachy s pravidly takovými, jaké je známe dnes, se vyvinula až v 15. století. Tak zůstaly téměř nezměněny až do roku 1857, kdy se v New Yorku hrál první šachový turnaj.

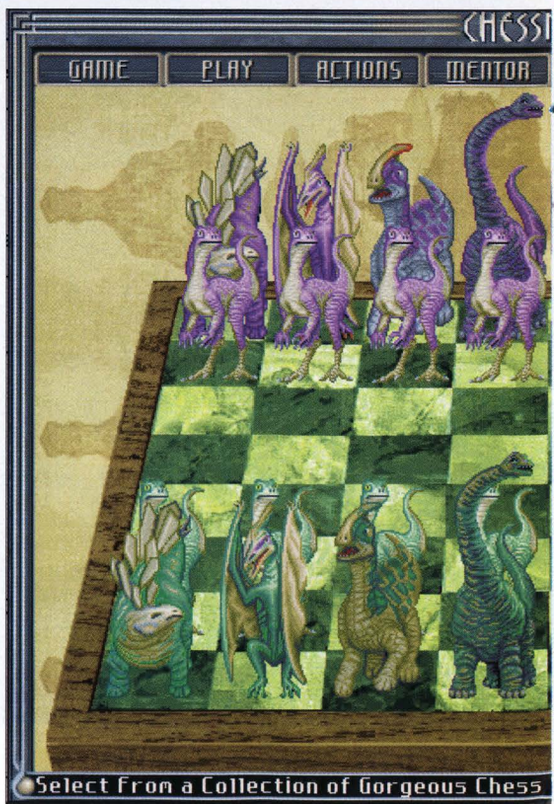
"Nemám tady důstojného protivníka" prohlásil král sebevědomě a měl pravdu. Všichni jeho důstojní protivníci totiž spočívali ve společné hrobce za hradbami.

Již od roku 1986 vyvíjí firma The Software Toolworks šachový algoritmus a přináší na naše monitory přepis této královské hry. První z nich se jmenoval Chessmaster 2000. Pak následoval v roce 1991 Chessmaster 2100, dále Chessmaster 3000 a v roce 1993 Chessmaster 4000 popisovaný v této recenzi. Jediné, co se od té doby na hře nezměnilo, jsou zaplaťpánbůh pravidla. Jinak se změnilo téměř vše.

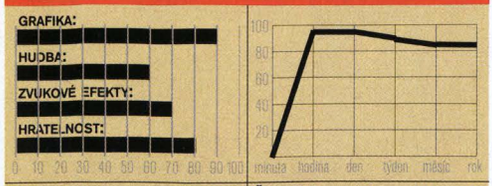
V první řadě: CM4000 je samozřejmě chytřejší nežli jeho předchůdci. Což pro nás, obyčejné smrtelníky, až zas takový význam mít nebude. Nicméně je možné nastavit CM4000 až na tak nízkou úroveň, abyste jej mohli porazit. Na druhou stranu lze nastavit obtížnost, kdy se při souboji s Kasparovem bude muset CM4000 trochu zamyslet.

První šachy od TST chodily s grafickými kartami CGA nebo Hercules. Dnešní CM4000 vyžadují minimálně VGA (256 KB RAM), ovšem maximálně je využijete až se Super VGA kartou (512 KB RAM). Spustíte je pod Windows 3.1 v rozlišení (respektive velikosti okna) 640 x 480 v 256 barvách, což majitele pomalejších počítačů přivádí k šílenství, neboť pod Windows jsou nesnesitelně pomalé. Výrobce také doporučuje 8 MB RAM (minimum jsou 4 MB), počítač s procesorem 486 a grafický akcelerátor. Jsem ochoten připustit, že na Pentiu s 16 MB RAM a již zmíněným akcelerátorem je možno spustit CM4000 stejně rychle, jako třeba hodiny. Nicméně pokud jsou CM4000 již spuštěny a všechny volby nastaveny, je rychlost snesitelná i na minimální konfiguraci.

A propo, volby (s mým hlasem ať KSČ nepočítá - autor). Je zde nespočet nejrůznějších menu, ve kterých si můžete nastavit až neuvěřitelné detaily. Nejviditelnějšími volbami je vzhled obrazovky, tj. šachovnice a figurek. Od střízlivých 2D projekcí černobílé šachovnice, přes nejrůznější 3D prostředí, jako je deska z mahagonového dřeva, nebo prostředí dálného východu, až po surrealistické vize budoucích šachov-



THE CHESSMASTER 4000 TURBO 75%



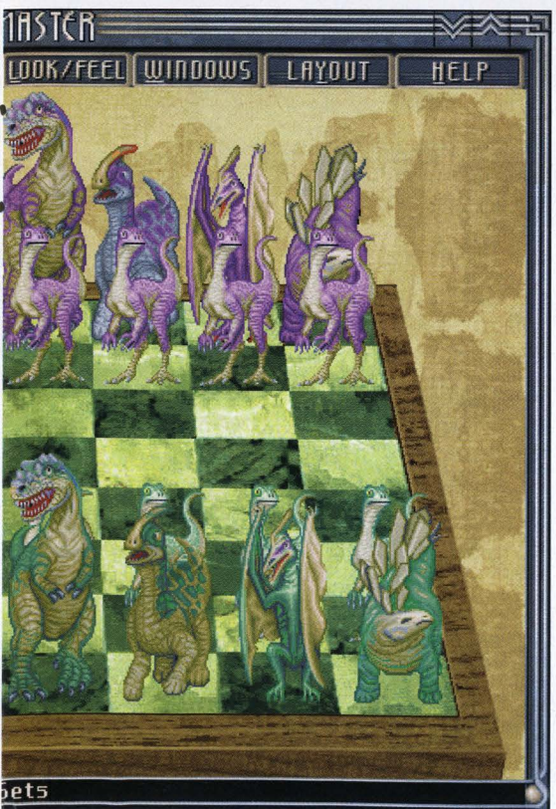
+ mnoho funkcí
+ analyzer situace
+ bohatá databanka zahájení
- pomalá grafika pod Windows

ŠACHY	
The Chessmaster 4000 Turbo	75
Starwars Chess	60
Battle Chess	50
Chessmaster 2000	45
The Turkey	34

Testováno na: 486 DLC + 387 DX, SVGA, 4 MB RAM. **Požadavky:** 4 MB RAM, 486, min 256 KB VGA, Windows 3.1. **Výrobce, rok:** The Software Toolworks, 1993. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Napoleon.

nic s prvky Daliho obrazů, je zde opravdu vše. Ještě více možností skýtá volba vzhledu figurek. Tak tu máme například dinosaury, postavy z fantasy her, šrouby, písmenka, klasické figurky a nebo, a to mě potěšilo nejvíce, postavy z napoleonských válek. Zde jsem narazil na určitou nedokonalost, řekl bych nelogičnost. Figurky, se kterými hraji, a které by tedy měly být zády ke mě, jsou ke mě čelem.

Výše uvedené šachovnice mají svůj předdefinovaný sklon. Ten je ovšem také možné měnit a to naprosto plynule. Taktéž plynule můžete se šachovnicí rotovat kolem vlastní osy, nastavovat její velikost nebo hloubku pohledu. Pokud by si někdo s tolika možnostmi nevěděl rady, je tu pro něj připraveno několik předdefinovaných layoutů hrací plochy.



Z dalších možných voleb a nastavení už jenom krátce. Na pozadí si můžete nechat hrát hudbu. Jednotlivé akce (tahy) jsou doprovázeny monumentálními zvuky. Lze si spustit více oken, kde vám CM4000 bude ukazovat nad čím právě uvažuje, jak moc nad tím uvažuje a jak dlouho už přemýšlí. Klasicky je možno nasimulovat si na prázdné klávesnici nějakou situaci a nechat ji řešit. No a takto bych mohl pokračovat do nekonečna. Poslední, o čem se zmíním a uzavřu tím tuto recenzi, je možnost hry po modemu.

NAPOLEON

C64

Black & White

Na počátku byl svět v harmonii

Temný Pán, vidíce to, byl rozzloben a vypustil své jediné dítě, v přestrojení za hada.Had, jenž byl nazýván Botis, se vplazil na Zem a vzkypěl zuřivostí. Modlil se ke svému otci pro děsivé dárky síly, které byly předurčeny jako jeho právo prvorozeného.

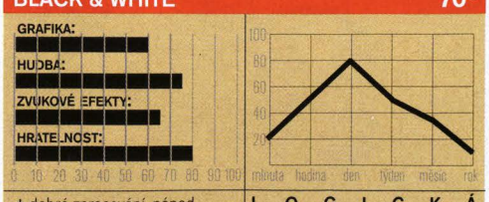
Celá Zem se zatřásla, když se síla objevila. A z nebe přilétl plamenný fireball (fajrbal-koule mrskaná kouzelníky a jinými učenci magie, zvaná ohnivá...dle nové češtiny), černý meteor, který se zapustil v srdci a duši Botise. Dlouhé roky cestoval po čtyřech rozích plodné planety, hledajíce ty, kteří by mu mohly pomoci. A brzy se jeho armády staly silnými. Byly známé pod mnoha jmény, ale hlavně jako Děti Hada. Tak se valily světem a ničily vše, co se dalo. Teď je vše na tobě! Poraž černou hordu a navrať zpět harmonii světu! Good luck!

Po tak náročném úvodním story by zbývalo už jen jediné. Aby se na obrazovce objevilo GET READY PLAYER 1, SECTOR 1.1. A naskočila by zpustošená zem plná černých hord, stvořených, aby je hráč svým nejtvrdším, nerozlamatelným joystickem zlikvidoval. Kupodivu se místo raketky, autíčka, ponorky a jiných střílejících nesmyslů znázorní v kruhu stojící bílé a černé kuličky. Černé představují Botisovy hordy, bílé hordy hráče. Úkolem tedy není střílet, ale zničit šest nepřátelských kuliček. Pohybovat můžete jednou až čtyřmi kuličkami zároveň a to vždy ve vodorovné, nebo svislé řadě stejným směrem. Protivníkovy kuličky mohou být přetlačovány, pokud je ve své řadě víc vlastních kuliček, než jeho. Čili maximálně mohou být tlačeny až tři kuličky. Ničení cizích hord proběhne, když nějakou kuličku vytlačíte za okraj kruhu.

Grafika je průměrná, možnost jednoho i dvou hráčů, deset obtížností, muzika je dobrá, ale není to zas něco tak extrémního, jako v AMÖBĚ, i když nápad je na druhou stranu velice originální.

Alli

BLACK & WHITE 70%



+ dobré zpracování, nápad
- je to pořád stejné

LOGICKÁ	
Orb	85
Amöba	77
Black & White	70
Tetris Pro	67
Puzzle Master	50

Testováno na: C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** Kokomo, 1994. **Testoval:** Alli

PC

Outpost

Spusťte Windows a zachraňujte lidskou civilizaci.

Firma Sierra on line se zapsala do našich srdcí především svými skvělými adventurami, jakými bezesporu jsou všichni "Larryové", King's Questové, Hero's Questové, Police Questové a jiní další, kteří mají, či nemají ve svém názvu to slovíčko quest. Nejnovější hra, od již zmiňované firmy, která se právě vydala na svoji pouť světem, ve svém názvu žádné quest nemá a jmenuje se stroze Outpost. I když by to povětšině quest mít mohla, a pak by se klidně mohla jmenovat Life Quest I. To bylo jen malé "zafantaskmagoření", které s hrou Outpost nemá pranic do činění.

NÁZOR SILVER

Rozhodně nesdílím Beastovo nadšení, jelikož jsem očekával daleko víc.

Ale abych nepředbíhal, tak začneme pěkně od začátku. Nejprve tu byla žhavá planeta, která se postupně ochlazovala. Jakmile se ochladila na přijatelnou teplotu, tak v mořích vzniklých srážkami se začaly vytvářet první primitivní známky života, které se za několik miliard let vyškrábaly na souš, kde začaly svůj suchozemský život... a tak to šlo další miliony a miliony let, až se na Zemi objevil první inteligentní člověk, který začal Zemi systematicky ničit a devastovat. Netrvalo dlouho a planeta byla tak zničená, že na ní nebylo možné dál žít. Přidá-li se k tomu všemu ještě nějaké to vesmírné neštěstí, tak nezbývá než začít hledat novou planetu, na které by bylo možné vybudovat nová města a novou civilizaci.

Tak takové je zhruba poselství pro dnešní civilizaci od firmy Sierra on line. Ve hře zastáváte vysokou funkci, a proto jen na vás záleží další osud veškeré lidské civilizace. Ve slovníku jsem se dozvěděl, že název Outpost je v překladu do našeho srozumitelné řeči něco jako "přední stráž", takže opravdu jen ve vašich rukou je osud lidstva. Ne, nebojte se, tak vážně to zas brano není, jak jsem se dočetl v manuálu, tak si možná při hře užijete i trochu té legrace.

A nyní již k tomu, jak lze dosáhnout záchrany lidské civilizace. Ze začátku si musíte vybrat galaxii a v ní planetu, kterou hodláte osídlit. O vámi vybrané planetě dostanete samozřejmě informace, abyste nekupovali zajíce (vlastně planetu) v pytli. Dozvíte se, jaká je na planetě gravitace, jaké je složení atmosféry, jak je planeta stará a jakého je původu, kolik má měsíců, jaká je na ní teplota a nakonec jak je velká. A nyní již jen planetu osídlit a udržet obyvatele co nejdéle při životě, což není vůbec nic lehkého.

Na planetě nejprve musíte vyznačit místo, na které přistane první kosmická loď, která sebou přiveze materiál, ze kterého musíte postavit nejnutnější věci, jakými jsou továrny, doly, ubytovny pro dělníky a mnoho dalších. Jakmile začnou tyto stavby prosperovat, necháte na planetu přistát raketu s dalšími osadníky, kteří mohou začít stavět budovy denního použití jako jsou například laboratoře, univerzity, policejní stanice a mnohé další, bez kterých by život na této planetě nebyl takový, jaký (snad) bude.

Zpracování a způsob hry je podobný hrám Simcity 2000 a Duna II. Ze hry Simcity si programátoři vybrali podobný pohled a způsob stavění a z druhé jmenované hry zase plošinky, které musíte nejprve všude postavit, abyste na nich mohli stavět všechny možné budovy. Dalším, čím se Outpost podobá Duně II, je celkový design hry. I přes tyto malé podobnosti Outpost strčí do kapsy obě tyto strategické hry. Outpost není samozřejmě stvořen jen z toho, co si autoři vypůjčili z jiných her, ale přináší mnoho nových prvků do tohoto stylu her. Narozdíl od obou těchto her v Outpostu dáte nejprve rozkaz, co a jak má kdo postavit a pak navolíte, o kolik se má otočit planeta a tím samozřejmě posunete čas a než se pětkrát vyspíte, tak je dílo hotovo.

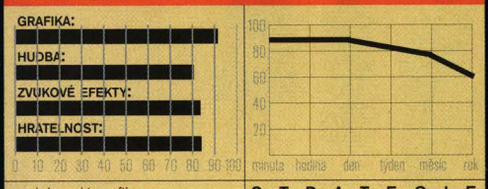
Grafické zpracování je prostě fantastické a asi nemá cenu ho popisovat, když se můžete kochat sami skvělou 3D grafikou na obrázcích. Na CD je kromě hry samotné ještě sto padesát megabytů animací dělaných ve 3D studiu. Těmito animacemi je hra prokládána od začátku až po ten naprostý konec.

Milovníci skvělé a kvalitní hudby si jistě v Outpostu přijdou na své, hudba je na velmi vysoké úrovni, protože využívá MIDI u vaší zvukové karty. Všechny ostatní zvuky jsou uloženy jako soubory s koncovkou WAV, takže při spuštění Windows z vašich bedniček může zaznít výbuch planety, nebo hlas vašeho osobního počítače z Outpost.

Outpost je určitě jedna z nejlepších strategických her vůbec, a proto si určitě zaslouží vaši pozornost.

BEAST

OUTPOST **91%**

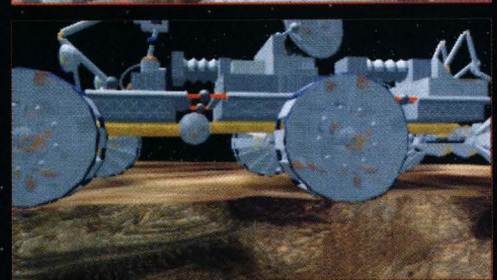


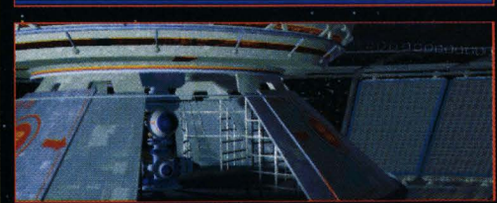
+ dokonalá grafika
+ zvuky
+ zábava
- staré téma

STRATEGIE

Outpost	91
Simcity 2000	89
Duna II	85
Simcity	56
Caesar	48

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM, CD-ROM double speed, Windows 3.1, Sound Blaster. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, 5 MB HD, Windows 3.1, CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Připravuje se:** PC - diskety. **Výrobce, rok:** Sierra on line, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Beast

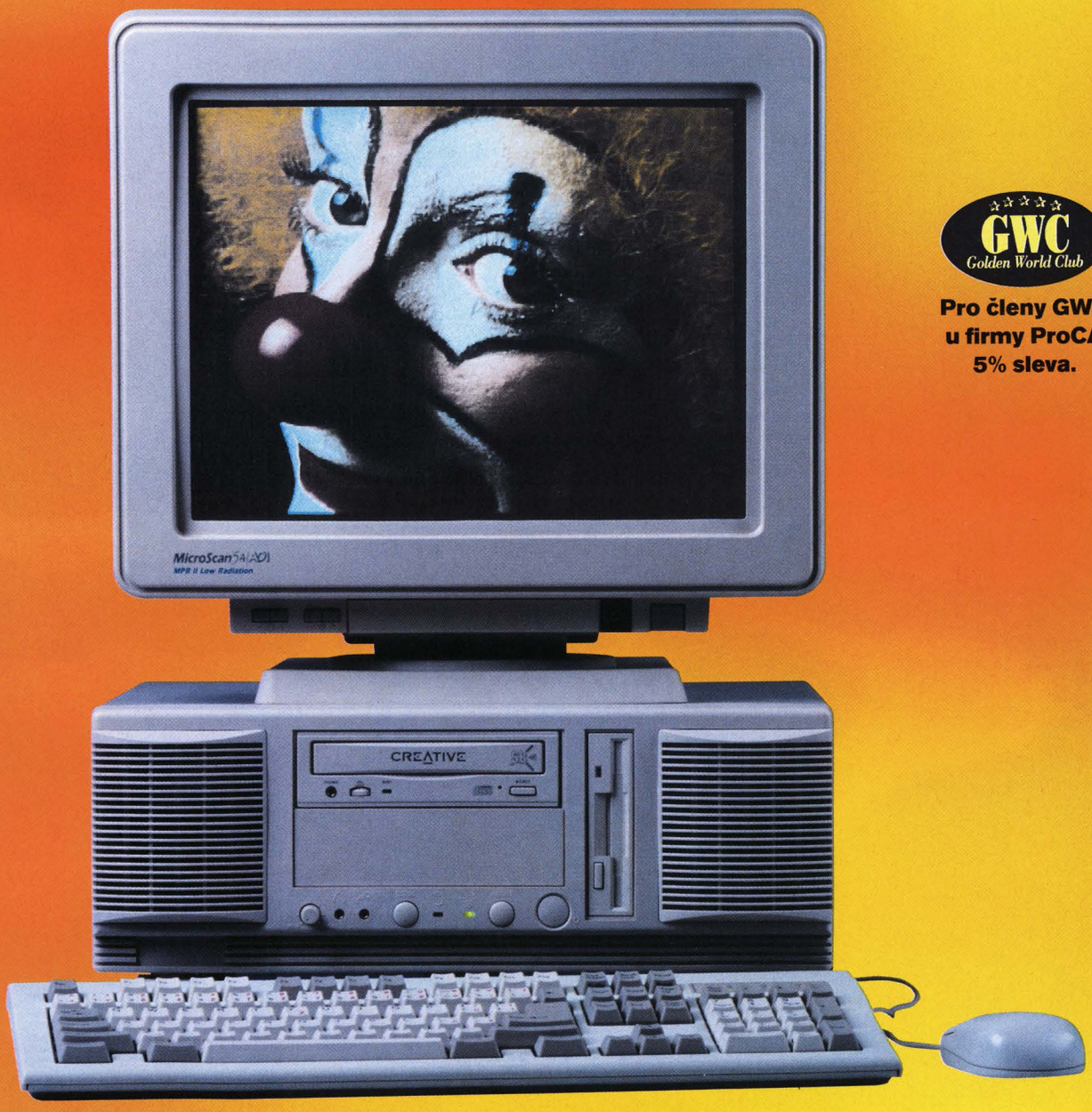




BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor SYNCO - MPR II

386 DX - 40 MHz *25.450,-*
486 SX - 25 MHz / VL BUS *27.610,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS *29.990,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... *30.690,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... *33.080,-*



GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

HD 340 MB ..... + *1.100,-*
HD 420 MB ..... + *1.700,-*
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1 ..... + *2.170,-*

zvuková karta DEXTRA 8-bit ..... + *1.650,-*
zvuková karta DEXTRA 16-bit ..... + *3.650,-*
CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s ..... + *4.500,-*

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **JABLONEC NAD NISOU:** SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910
LITOMĚŘICE: SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124 **OTROKOVICE:** Apax, Nádražní 1396, Tel: 067/92 30 47, Fax: 067/23 812-015
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

Valhalla

& the Lord of Infinity

VULCAN
SOFTWARE

EXCALIBUR

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. **ČESKO - AMERICKÁ FIRMA**

Prodejna: Nekázanka 6, Praha 1, tel.: (02) 24229877, fax: 24228629

HRY PRO SVŮJ POČÍTAČ NAJDETE V PRINGTONU

NAŠE NABÍDKA ZAHRNUJE I TYTO HRY:

HRY PC

TFX
ARENA
THEME PARK
THE SETTLERS
PACIFIC STRIKE
CORIDOR 7
UFO ENEMY UNKNOWN
1942 PACIFIC AIR WAR
NOMADAC
ADEMY
HAND OF FATE

HRY PC - CD ROM:

MEGARACE
HALL&CAP
MICROCOSM
RETURN TO ZORK
COMMANCHE CD VERSION

HRY AMIGA

SECOND SAMURAI
DUNE II
FRONTIER ELITE II
BENEATH A STEEL SKY
JURRASIC PARK A1200
LOTUS TRILOGY
STARLORD
THE SETTLERS
CASTLES II

HRY SE SLEVOU:

SIM LIFE
AGONY
BLOB
LOTUS II
HUMANS
HOOK
FALCON

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: (02) 6279401 **Otevřeno pondělí až pátek 13-17 hod.**

AMIGA CD32

CD přehrávač + herní konzole

CD-ROM, RAM 2MB, AGA chips, 16,8 mil. barev, ovladač, CD disk - hry Oscar a Diggers. Formáty CDTV, CD32, audio CD, audio CD + MIDI, audio CD + G, video CD, Photo Kodak CD.

7.872,-

Kompletní test CD32 a popis CD formátů a příslušenství je uveřejněn v časopise Atlantida News 1.

SUPERVISION

přenosná videohra s LCD displayem

Obsahuje:
hru Crystball
baterie
stereosluchátka

1.599,-

369,-
1 hra

AMIGA 1200

český manuál za 100 Kč v ceně

13.990,-

C64 Terminátor	3.567,-
Amiga 500 +	8.610,-
Amiga 600	9.963,-
A1200 HD 20 - 520 MB	ceny na dotaz
MM 1201	4.797,-
Blizzard 1220-4	9.963,-
Blizzard 1230-0 / 40 MHz	9.963,-
Blizzard 1230-0 / 50 MHz	12.915,-
SIMM 4 MB pro 1230	6.642,-
Vidi Amiga 12	5.781,-
Vidi Amiga 12 RT	11.685,-
Vidi Amiga 24 RT	17.958,-
MegaMixMaster	2.583,-
Monitor C1942, MicroVitec	14.883,-

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník s aktuálními cenami.

Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

řádková inzerce

Amiga

Prodám přídavnou paměť do Amigy 500: 0.5 MB Chip + 0 - 1.5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel.: 66414929 večer.

Sháním software na Amigu 1200, především hry v AGA verzích. Možná i výměna. Tel.: 47 10 952.

Prodám přídavnou paměť do Amigy 500: 0.5 MB Chip + 0 - 1.5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel.: 66414929 večer

Nabízím HDD 3.5 pro Amigu i PC - např. Samsung 420 MB za 9300,- a jiné. Pro Amigu i instalační programy. Vše nové záruka. Tel. 0361/34379.

Prodám počítač Amiga 1200 2 MB RAM, 80 MB Harddisk, Myš, skoro nová. Cena dohodou. Možno i diskety. Telefon 47 10 952 - Tomáš Franče.

Prodám monochromatický (oranžový) mono monitor Philips pro Amigu. Velmi levně. Tel: 66 414 929 večer.

Prodám originální hru Hired Guns pro Amigu 600/ 1200. Cena pouze 790 Kč. Petr Vaculík, Jesenická 14, 792 01 Bruntál.

Prodám video-zálohovač s verifikací pro Amigu za 800,-Kč. Zálohuje spolehlivě diskety i harddisk. Tel.: 0361/34379.

Prodám hru Dune 2 za 800 Kč, hru Drsná Cesta za 100 Kč a obousměrný anglicko - český slovník za 150 Kč. Při odběru vcelku vše za 1000 Kč. Tel.: 048 422 935 (Martin).

Koupím levně TV-modulátor a AT-BUS na A500. Dále koupím starší hry (např. Damocles, Sentinel, Dark Side atd.) Pozor!! Ztratil jsem jméno jednoho amigáče. Bydlí u viaduktu 22 Brno - Chrlice (asi Josef). Ozvi se! Pište na adresu: R. Bořuta, Dětská 4609, Zlín 760 05.

C64

Prodám C64II s příslušenstvím ve výborném stavu. Tel: 019/529513.

VŠE PRO COMMODORE 64
Zašleme veškeré příslušenství pro Váš počítač C64, např.:
Tiskárna s přísl. = 2500,-
Cartridge (20 funkcí) = 395,-
Komplet "Podnikatel" = 390,-
A mnoho dalšího, katalog zdarma.
Tel.: 02 / 53 11 61 po 16. hod.

Soukromý inzerát
napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát
otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Predam Lemings, Shadof of the Evil, Creatures I, II, Mayhem in Monsterland a iné, aj ČR. Kúpim ovladač pre Epson LX-400 do GEOSu. Igor Fedurco, Michajlov 51, 067 73.

PC

Počítačové hry, DTP, antiviry a utility pro MS-DOS i Windows. Katalog. disketa za 49 dobírkou. Legálně a za nízkou cenu! Mikro HARSOF, 5. května 30, 403 32 Povrly.

Prodám hry na PC (shareware). Seznam zdarma. Richard Šimek, Mikulášská 30, Krnov 794 01.

Prodám PC 386 DX\40, 4 MB RAM, 125 MB HD, SVGA monitor a karta, drive 3.5 a 5.25, Sound blaster. To vše jen za 29.900.- (možno i bez Sound Blasteru) tel. 524 503.

Prodám 386 DX\40 PC, 4 MB RAM, 120 MB HD, SVGA 15 Palcový monitor a karta, drive 3.5, Sound blaster, CD-ROM single speed. Toto vše za cenu 32000. Tel.52 12 09.

Máte problémy se hrou, kterou nemůžete dohrát, protože nemáte dostatek životů, peněz atd? Napište si tedy o program Game Wizard (funguje například 100% na Arenu). Blíže se dozvíte na adrese: Mirek Udan, Šafaříkova 2536, Žatec 438 01.

Různé

Prodám monitor Microvitec Multiscan 19" + filtr 20". Vstupy RGB + Analogový a digitální. Možno připojit na kterékoli PC či jiný počítač. Volejte na pražské číslo 42 33 27.

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50,405 02 Děčín II.

Program výuky jazyků+slovník. Obsah slovník obousměrný, věty, slova, gram., nastavitelná obtížnost, cca 10 000 hesel (každý jazyk, buď A nebo N), možno doplnit, program si pamatuje chyby dbá na odstranění. Prog. Landi Plus zašleme za 199,- kaz./disketa + č. návod. Uveďte typ počítače (IBM PC, Commod. 64, Amiga, Atari 800, Didaktik, ZX Spectrum). Žádejte u vašich prodejců, též zasíláme na dobírku: Zásilková služba, M.K.C.S., Jindřišská 14, Praha 1. 11000 tel: 8554544. fax: 2364314.

Možná jste si ještě nevšimli, že již po dvě čísla

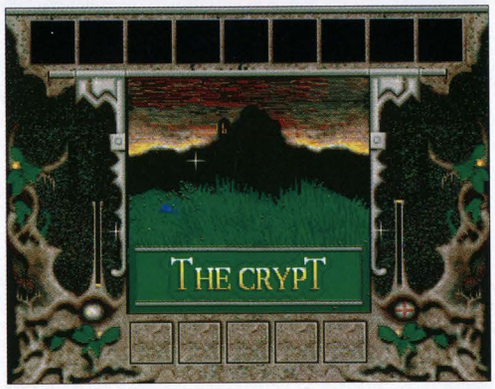
MŮŽETE INZEROVAT ZDARMA!

AMIGA

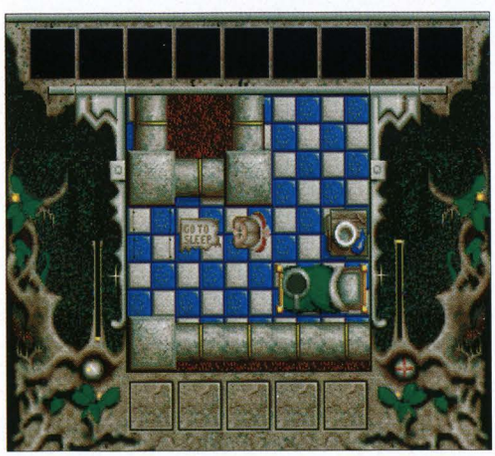
Valhalla and the Lord of Infinity

Garamond byl dobrý král. Za jeho vlády království prosperovalo. Oženil se s princeznou ze sousedního království a ona mu porodila syna - malého prince.

Jak léta běžela, Lord začal být víc a víc zamyšlený do sebe. Trávil mnoho týdnů putováním po horách. Když se vrátil, zamknul se ve svém pokoji a nechtěl nikoho vidět. Jednoho dne však přijel na koni muž oděný celý v černém a chtěl vidět Lorda. Strávili spolu mnoho dní v lordově pokoji, kde si povídali. Tato příhoda se opakovala několik následujících měsíců. Biskup, který toto dění sledoval, začal mít den za dnem větší strach. Rozhodl se tedy, že informuje krále. Garamond o tom nechtěl nic slyšet, vždy se totiž snažil svého bratra hájit a řekl biskupovi, aby si toho nevšímal.....



Lord měl mladšího bratra. Jak už to někdy u mladších bratrů bývá, toužil i on po moci a lesku vlády svého staršího bratra. Zuřící zloba nebyla jeho nejhorší přezdívkou. Závist v něm bublala a klokotala a jeho nenávist k bratru mu nedávala spát. Protože tedy nikdy nespal, měl mnoho času na vymýšlení krvelačných plánů a shromažďování silného vojska k uchvácení moci. Pak jednou přišel den, kdy Lord Valhalla spatřil ze své věže přibližující se bratrovražedené vojsko. Nezalekl se a rychle svolal statečné muže z okolí hradu. Věděl, že hory, které za ním leží, znemožňují napadení hradu ze zadní strany, ale teď také jeho lid nemůže ustoupit před jistou zkázou. Proto následující dny strašlivé bitvy přinesly snad úplnou zkázu rodu Valhalla. Nepřítelovy žoldnéřské hordy bojovaly zuřivě s vidinou pokladů z Valhallových podzemních síní, o kterých se zpívali písně. Obránci zase se zoufalstvím bránili své rodiny hledající poslední útočiště v hradu. Kolik dní takto vršili své mrtvé ani nejstarší kroniky nezaznamenali. Jisté je jedno. Když



Lord jednou vedl svůj poslední zuřivý útok, řady nepřátel jej pohltily a celého ho nikdo z jeho poddaných již neviděl. Jeho bratr ho nechal vláčet po bojišti a po té přenechal mrtvolu svým hladovým psům. Tato hrozná událost podlomila ducha obránců země a pro žoldnéře již nebylo těžké je zdecimovat. Rod Valhalla však úplně nezanikl. Když Správce hradu viděl, jak nezadržitelná je situace, pomohl uprchnout malému synu Lorda Valhally s jeho učitelem skrytými chodbami skrz horu, do dalekých zemí. Tam mladý Valhalla vyrůstal s myšlenkou na pomstu. Viděl, jak potupnou smrtí jeho otec zemřel. V exilu cizí země však nemohl nalézt podporu, a tak se rozhodl, že se na vraha svého otce vypraví sám. Ještě, že dříve tak znal palácové chodby a skryté zákoutí. Jeho strýc se za ta léta pěkně změnil. Zášť, kterou choval ke svému bratru Lordu Valhallovi, pozměnila jeho mysl natolik, že zabředl do tajných nauk černé magie. Královský palác, kdysi tak slavný svou krásou a leskem, se nyní stal temným brlohem mnoha neznámých sil a věcí z nichž šel strach. Sem se tedy vypravil mladý Valhalla. Vstoupil nepozorován do královské krypty, ze které vedla tajná chodba do hradní věže. Ještě že si zde jako malý chlapec se zalíbením hrával s lebkami svých předků...

NÁZOR JKL

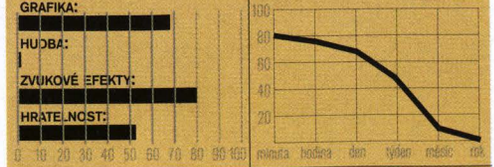
Tato hra je skvělá. Je vidět, že Amos není jen na kachny. Ale ta obtížnost! Znám lidi, co se ještě nedostali z prvního levelu. Že jo, Lewisi?

Toto je jen úryvek ze sáhodlouhého vyprávění o rodu Valhalla. Stačí snad jen dodat, že vaším úkolem je najít vraha svého otce a osvobodit lid z otroctví a útisku.

Hra má naprosto originální pojetí. Je to vlastně hra ve stylu AD&D, kde pohled na scénu není z pohledu člověka jako normálně, ale svého hrdinu pozorujeme z "ptačího pohledu" (kdepak ten ptáček sedí? -ml-). A to není všechno, protože cokoli uděláte, tak to je doprovázeno srozumitelnou samplovanou řečí (řeč ptáků je mi cizí -ml-). Ať už jde jenom o sebrání věci ze země nebo prozkoumávání nějakého předmětu, vždy na vás hra promluví. Autoři hry se chlubí tím, že hra "umí" až neuvěřitelných 1000 (slovy tisíc) slov. Zpočátku jsem si myslel, že je to nesmysl, protože už jenom když si představíte napsaných tisíc slov, tak je to pěkně dlouhý odstavec. Avšak jakmile uvidíte a uslyšíte intro, bude vám jasné, že autoři nelhali. Celý příběh vám totiž převypráví hlavní hrdina. V samotné hře není mluvení o nic míň. Hra se ovládá pouze joystickem. Grafika je na velmi dobré úrovni. Posun v bludišti je naprosto plynulý a jemný. Ponuré šumění větru v korunách stromů nebo bouřka navozují tu pravou atmosféru staré-ho opuštěného hradu, kde zákeřní nepřátelé čekají na vaši chybu. Hra má čtyři levely a každý má jinou grafiku, která překvapí mnoha detaily. Hodnotím ji jako dungeon, ale hra má výrazné prvky adventure. Čekají na vás záludné logické hádanky, hledání klíčů ke správným dveřím a pokládání nebo používání věcí na správných místech což ostatně patří ke každému správnému dungeonu. Ale tady pozor pro všechny náruživé hráče. Vzhledem k tomu, že hra je dosti obtížná, mohla by vás stále nutit k řešení dalších těžších a těžších úkolů, které vám nedají spát.

BSD + JKL

VALHALA AND THE LORD OF INFINITY 71%



+ skvělé zvukové efekty (mluvení)	
+ možnost instalace na HD	
+ malý počet disket (6)	
+ neměníte při hře diskety	
- vysoká obtížnost	

DUNGEON	
EOB II	75
Heimdall	72
Valhalla	71
Cadaver	70
Darkmere	70

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 60 MB HD. **Požadavky:** Amiga 500 - 4000, min. A500 a 1 MB RAM. **Výrobce, rok:** Vulcan Software, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** BSD a JKL

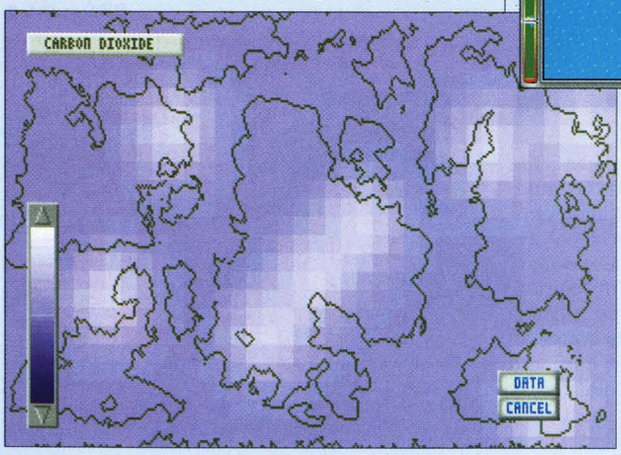
CD32

Global Effect

Vytvoř si svět, nebo se pokus zachránit to, co z něj zbylo.

Milovníkům strategií jistě není třeba připomínat staré dobré Sim City (1989 Maxis), které ve své době sklidilo dost značnou odezvu. Zpracování nebylo nic extra, ale co hlavně hráče uchvátilo, byla myšlenka hry. Bylo to prostě něco nového, originálního a netradičního a tak byl úspěch předem zaručen. Každý si jistě rád zavzpomíná na hodiny ba i dny strávené nad tvorbou ideálního města. Hra zaujala. Zaujala dokonce natolik, že se dočkala několika různých přepracování, které se lišily pouze různým stupněm kopírování Sim City a tudíž nepřinášely nic nového - Sim Life, Sim Ant atd. Ať už se simulovalo cokoliv, bylo to v podstatě pořád staré dobré Sim City. Hráči chtiví nových nápadů brali tyto hry dost s rezervou, a tak se žádného velkého ohlasu nedočkaly. Firma Maxis mohla jen nostalgicky vzpomínat na zisky z prodeje původního Sim City a přemýšlela, co dál. A tak se v loňském roce objevila nová věc - Sim City 2000. Tahle novinka se ujala zejména proto, že klasický nudný pohled zezhora nahradila nepoměrně méně nudným 3D pohledem. Hra tím získala novou dimenzi a tím i nové hráče - potenciální kupce. Grafika se pochopitelně zlepšila úměrně vývoji, přibyly detaily a nové možnosti. Toto zatím poslední zpracování se zařadilo v úspěšnosti hned za původní originál.

Od té doby se v oblasti těchto her neobjevilo nic (čti skoro nic) nového. Už to vypadalo, že se simulací měst už asi nikdo zabývat nebude, protože staré dobré Sim City bylo již oprášeno tolikrát, že se lesklo jako zrcadlo. Chtělo to prostě zase něco nového, co by přejalo původní myšlenku v co nejmenším rozsahu a přišlo s vlastními novými nápady. To něco je podle mého názoru tady a jmenuje se to Global Effect. Autoři se nechali poučit tím, že další sebelepší verze Sim City by byla zřejmě zavržena, a proto se vydali vlastní cestou. Hra se neomezuje pouze na monotónní simulaci, ale poskytuje rozsáhlou paletu úkolů podle hesla "pro každého něco". Antimilitaristicky založené povahy se mohou vyřádit na misích, jejichž úkolem je ekologická záchrana planety. Jinak (rozuměj normálně) smýšlející jedinci dají patrně přednost úkolům jako jsou vojenské či průmyslové ovládání světa popřípadě obnova krajiny zpustošené jadernou válkou. Hra prostě poskytuje



rozsáhlý výběr z úkolů a to je zřejmě to, co ji dělá tak zajímavou. Jednotlivé úkoly se od sebe liší zejména svou obtížností a dobou, za kterou špatně skončíte. Pro seznámení s ovládáním a principy hry doporučuji začátečnické úkoly jako je např. tvorba světa (Create a World). Dále hra nabízí 8 základních typů krajin, ve kterých se výstavba může odehrávat - počínaje nestabilní krajinou s permanentní hrozbou zemětřesení až po zalesněné a relativně klidné hvozdy. Krajinu je

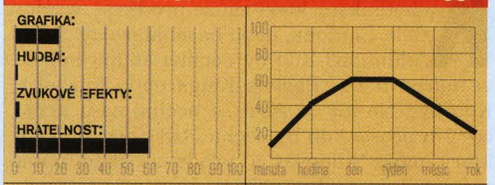
nutné volit s rozvahou, protože její volba předurčuje pozdější možnosti výstavby. Když už máte jistotu, co se týče krajiny, následuje možnost volby hry proti počítači. Touto volbou se obvykle odsoudíte k rychlému a bezbolestnému konci, protože taktika počítače je dokonalá jako koňský chrup. Nemáte-li náladu na tvorbu vlastního světa, je možné se pokusit o jeho ovládnutí (Rule the World). Ovládnout svět je možné buď brutální vojenskou silou, nebo silou průmyslu (Prime Industrial). Poslední možností je záchrana světa (Save a World) po některé z katastrof, jako např. po jaderné válce, nebo po naprostém zničení světa vlivem průmyslu. Zde je obvykle úkolem obnovit původní vegetaci a uvést všechno do starých kolejí. To, co velká matka příroda tvořila dlouhá tisíciletí, máte dle naivních autorů hry dát do pořádku za řádově desítky let. Nezávisle na Vaší předchozí volbě se po chvíli dostáváte k základní obrazovce hry, která již tradičně ve své pravé části nabízí řadu klasických stavebních a jiných ikon. S jejich pomocí tvoříte řetězce továren, rafinérií, farem a dalších staveb. Speciální menu obsahuje čistě vojenské symboly, jako jsou příkazy pro výstavbu vojenských základen, letišť, radarů a dalšího nutného arzenálu. Ovládání a vlastní stavba je natolik jednoduchá, že není nutné ji vysvětlovat podrobněji. Dále je možné si vyvolat nejrůznější mapy, které v přehledné formě zachycují optimistické údaje o míře znečištění, o stavu ozónové vrstvy, o stupni kontaminace terénu a další důležité údaje. Tyto mapy je nutné pečlivě sledovat a analyzovat a rychle řešit vzniklé problémy. Každý zásah do hry včetně vyvolání mapy Vás stojí určitý počet akčních bodů, a proto je třeba všechny kroky dopředu promyslet. Pak už jen

MACINTOSH

Spaceward Ho!

Kosmická strategie na MAC.

SPACEWARD HO! 60%



+ kvalitní strategie	**S T R A T E G I E**
+ může hrát mnoho protivníků	Civilization 100
- nemá hudbu	Deuteros 80
- skoro žádná grafika	Mega-lo-Mania 75
	Spaceward Ho! 60
	Millenium 59

Testováno na: Macintosh LC III. **Požadavky:** libovolný Macintosh. **Existuje na:** MAC, PC. **Výrobce, rok:** Delta Tao Software, 1992. **Testoval:** Ninja

Na počítače Macintosh se u nás nevyskytuje moc her. Ne že by nebyly k mání, ale Macintoshe se přece jenom častěji používají k vážnější práci. Kromě konverzí z Amig a PC existují i pouze Macintoshácké hry. Jednou z nich (alespoň pokud je mi známo), je i Spaceward Ho!

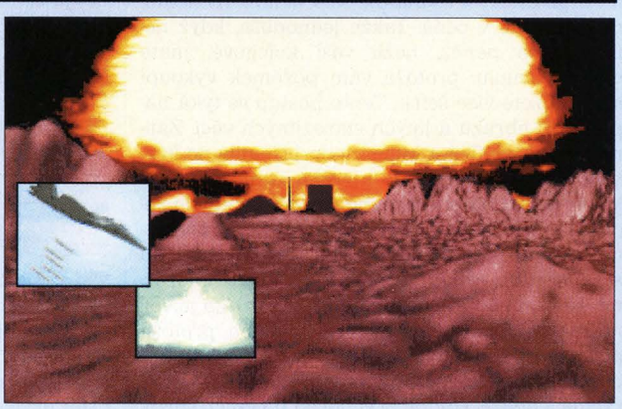
Kdo není milovníkem strategií (musíte alespoň dvacetkrát dohrát Civilization), tomu se tato hra nebude vůbec líbit. Neobsahuje totiž skoro žádnou grafiku. Celou dobu "čučíte" na mapu vesmíru a jediná grafika, kterou si užijete, se objeví při tvorbě lodí. V závislosti na tom, jak jste postoupili ve vynalézání nových technologií, můžete tvořit nové vesmírné lodě. Jejich obrázky se mění podle toho, kolik "bodů" jim v jednotlivých technologiích přiřadíte. To vás žene neustále k vynalézání nových a nových lodí. Co se týče animací, tak ty ve hře nejsou vůbec. Hudba také ne a zvukové efekty se omezují na jeden kovový výstřel.

Teď si asi říkáte, proč sem cpeme takovouhle mizernou hru, která tady jen zabírá místo. Ona totiž není zdaleka tak špatná. Co je vlastně cílem? Jak už to u strategických her bývá, něco obsadit (v tomto případě celý vesmír) a potřít všechny nepřátele. Specialitou této hry (hodnou zápisu do Guinessovy knihy rekordů) je počet hráčů, kteří ji mohou hrát - až dvacet (hra je pak ale dost pomalá). Na začátku si navolíte velikost galaxie a její tvar (mříž, spirála nebo zcela náhodná). Obsadíte si jednu planetku, dostanete jeden kolonizační koráb a dva průzkumníky a můžete začít osidlovat. Na každé planetě musíte upravit její povrch a snížit teplotu na vhodnou úroveň, aby na ní mohli osadníci prosperovat. To stojí ale nějaké peníze. Všechno v této hře se točí okolo peněz a železa. Musíte co nejlépe rozdělit peníze mezi jednotlivé planety, na planetách mezi stavbu kosmických lodí, úpravu povrchu a těžbu. Navíc musíte dotovat i vynálezce. Vynalézá se v pěti oborech: Zbraně, štíty, délka doletu, rychlost a miniaturizace. Pokud toto podceníte, přilétne někdo s pořádně nadupanou lodí a rozseká vás na kousky.

Pokud máte Macintoshe, doporučuji tuto hru vaší pozornosti.

NINJA ■

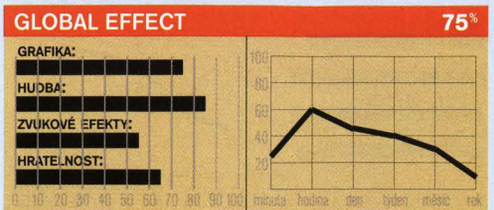
můžete s radostí sledovat, jak se Vaše území rozšiřuje a rozšiřuje. Vlastní popis herní strategie by jistě vydal na samostatný návod, a proto snad jen několik taktických pokynů: myslete na to, že každá budova potřebuje energii, že lidé musí pít čistou vodu a že vypouštět špinavou vodu do moře také není to pravé. Jaderná elektrárna potřebuje palivo, které vytěžíte v uranovém dole a k tepelné elektrárně je nutné postavit důl na uhlí. Pokud lidem nezajistíte kvalitní zdroj pitné vody, začnou umírat na různé nemoce. Proto špinavou vodu je nutné před vypuštěním do moře vyčistit v čističce odpadních vod. A tak to jde se vším. Problémy s odpadem řeší továrna na recyklaci a nedostatek energie řeší jaderná nebo jiná elektrárna. Tolik k taktice, jistě si vše ostatní zjistíte sami.



Nyní se podívejme na jednotlivé aspekty hry: grafika plně využívá možnosti nové generace grafických obvodů a je opravdu skvělá. Řada digitalizovaných obrázků nádherně doplňuje úvodní titulky se jmény autorů a i vlastní herní obrazovka doslova hýří barvami (viz. obrázky někde okolo). Musím říci, že grafika je na této hře asi to nejlepší. Hudební stránka hry se skládá z poměrně slušné skladby znějící v průběhu úvodního intra a o něco lepších zvukových efektů, které doprovázejí jednotlivé činnosti při hraní. Grafika dobrá, hudba dobrá, hmm... co ještě této hře chybí k dokonalosti? To, co znatelně chybí, je naprostá absence zábavy - hra se při delším hraní stává nudnou a zdlouhavou. Závěrečný verdikt tedy zní: Global Effect je skvěle zpracovanou hrou obsahující něco nových a něco starých nápadů. Pro milovníky strategií nelze nedoporučit, avšak pro vytrvalejší hraní nevhodné. A tak nezbývá, než si závěrem opět zavzpomínat se slzou v oku na stařičké Sim City.

TEO ■

GLOBAL EFFECT 75%



+ skvělé provedení	**S T R A T E G I E**
+ super grafika	Sim City 80
- nelogičnosti v následcích katastrof	Sim City 2000 79
	Global Effect 75
- hra nemá spád	Sim Life 70
	Sim Ant 60

Testováno na: CD32. **Požadavky:** CD32. **Existuje na:** CD32, PC. **Výrobce, rok:** Millenium Interactive Ltd.,94. **Testoval:** TEO

PC

Auction

Staňte se dobrým obchodníkem majetku.

Kdo by se nechtěl státi alespoň ve hře obchodníkem, který může prodávat saxofon Billa Clintona, nebo baseballové družstvo Atlantida? Kdo by nechtěl koupit hokejové mužstvo Los Engelis Kings nebo Pitsburg? Kdo by... No ale to jsem se nechal zase unést, co? No prostě kdo by nechtěl být obchodníkem, který může kupovat a prodávat snad úplně všechno? Já osobně věřím, že vás je opravdu hodně. Sami asi dobře víte, že v reálném životě se vám to již nepodaří. Nyní ovšem toho nemusíte litovat, protože firma Millennium přišla s něčím naprosto novým. To nové je pochopitelně hra a nese jméno Auction. Že se jedná o něco naprosto jiného a nepřirozeného, se dozvíte v následujících řádkách, kde se již budu věnovat samotné hře.

Jak jsem se již zmínil, hru udělala firma Millennium, která se například znemožnila hrou Moonshine Racer. Po tomto propadáku by si asi každý řekl, že tato hra je již odepsaná. Ale není to pravda. Firma se totiž začala soustředit na hry, které se nacházejí na CDčku, neboli hry na CD-ROM. Předem můžu říci, že hry na CD-ROM se jim velice daří. To je mimochodem znát i na dnes recenzované hře Auction. Hra ovšem není na jedno CDčko, ale rovnou na dvě. To je skok, co? Nejdříve dvě diskety a nyní rovnou dvě CDčka. Díky dvěma CDčkům obsahuje hra film, který obsahuje, jak se hra vyvíjela a dělala. Také se ve hře nachází skoro dvaceti minutové intro a mnoho skvělých animací. Teď již ale opravdu ke hře. O co tedy jde? Ve hře je účelem obchodovat s různým majetkem a s různými lidmi. To znamená, že vy například koupíte již zmiňovaný saxofon prezidenta Spojených Států Billa Clintona a teď

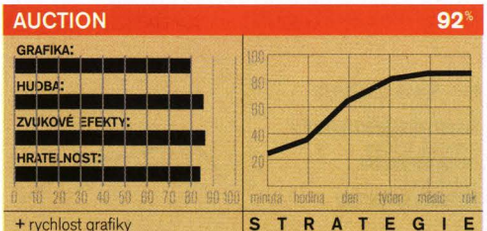
ho můžete prodat (kolik dáte za Clintona? -ml-). Prodej je v této hře mimochodem to nejdůležitější. Prodávat totiž můžete více lidem. Například od jednoho obchodníka, který se zajímá o obrazy, dostanete jen 500.000 $ a ten, který se zajímá o hudební nástroje, třeba 700.000 $. Nástroj také nemusíte prodat hned, ale třeba až za několik let, protože tím získá na historické ceně a vy ho prodáte daleko dráž. Takto to samozřejmě není s hokejovými nebo s fotbalovými týmy, ty by pochopitelně zestárly, a pak by se asi hodily jen do

domova důchodců. Druhou a v této hře nejdůležitější věcí je nákup. Je to něco podobného jako s prodejem. Věci staré, tím mám na mysli věci starožitné, stojí dráž než nové (v tomto případě mluvím o nákupu obrazů). Ano, čtete správně,

v této hře jde kupovat a prodávat skutečně všechno. Důkazem toho je nákup a prodej knížek, oblečení hudebních hvězd, baráků, no prostě opravdu všechno. Teď se budu věnovat principu a strategii obchodování. Když chcete například koupit pozemek, kde později postavíte třeba hotel, musíte o něj hodně bojovat. Boje, to ovšem neznamená mečem nebo pistolí, ale rize obchodnicky v aukční síni. Tam to probíhá opravdu dramaticky. Předháníte se s vašimi obchodními nepřáteli v ceně. Takže jednoduše, když nemáte více peněz, nežli vaši kolegové, máte alespoň smůlu, protože vám pozemek vykoupí a vy můžete více šetřit. Tento postup se týká například i obrazů a jiných starožitných věcí. Zajímavostí je, že firma Millennium přibalila do krabice s hrou i bloček, do kterého si můžete psát kurzy peněz na burze, nebo ceny obchodních věcí atd. Jak je vidět, dali si hodně záležet s reálností hry. Ptáte se, jak to dopadlo s grafikou, hudbou a zvukovými efekty? Předem vás mohu upozornit, že velmi dobře. Grafika běží v SVGA a je velmi realistická. Možná, že to je ta chyba, protože postavy jsou sice dělány v 3D rozměrech, ale vypadají spíše jako loutky. Pohybování je také velmi rychlé a dobré. Hudba je výborná po všech stránkách a nechybí jí správný obchodnický říz. Zvukové efekty jsou dobré, postavy mluví, je slyšet i chůze, prostě super. Nevýhoda téhle hry je snad jen v tom, že běží pouze pod Windows, ale to se

dá u dobré hry rychle přehlédnout. Na řadu přichází již běžné porovnání. Tuto hru snad nejde ani k jiné hře přirovnat. Je to prostě skvělý originál. Snad s jednou hrou by to šlo a to s Dino Park Tyccon. Jedná se totiž také o hru, kde se obchoduje v aukční síni, ale jinak to nemá vůbec nic společného, jak po grafické, tak i po hudební stránce. Na závěr bych řekl, že tato hra je opravdu dobrá a ten, kdo by se chtěl stát obchodníkem, nebo kterého to alespoň trochu láká, ať si tuto hru rychle koupí a ponoří se do hlubin obchodů. **SHADOW**

AUCTION 92%



\+ rychlost grafiky
\+ obchodování se zajímavými věcmi
\+ dobrá hudba
\- chodí jen pod Windows

STRATEGIE	
Auction	92%
Myst	85%
Iron Helix	80%
The Journey Man Project	80%
UFO	75%

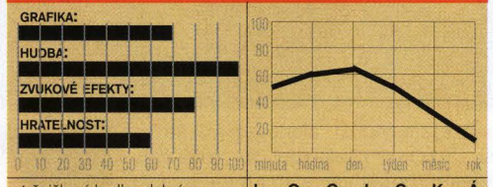
Testováno na: 386 Dx 40 4 MB RAM, **Požadavky:** 386 33 Mhz, **Existuje na:** PC, Výrobce: Millennium, **Rok:** 1994, **Zapůjčil:** Firma JRC, **Testoval:** SHADOW.

C64

Amöba

Inteligentní cesta relaxace po vašem každodenním shonu proti času.

AMÖBA 77%

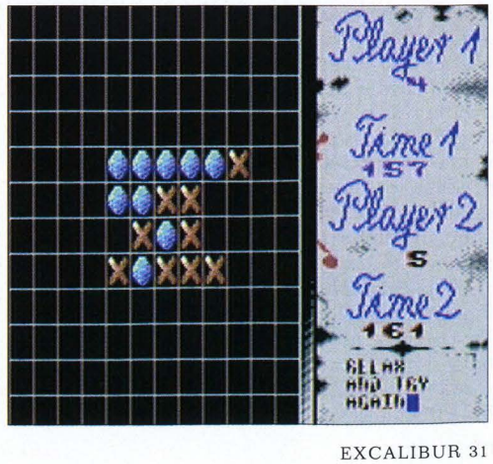


\+ špičková hudba, dobré zpracování
\- co takhle udělat něco, co tu ještě nebylo?

LOGICKÁ	
Orb	85
Amöba	77
Black and White	70
Tetris Pro	67
Puzzle Master	50

Testováno na: C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** Smartworks, 1993. **Testoval:** Alli.

Toť slogan hry, aneb kdo by neznal piškvorky? Již asi sto verzí existuje na počítačích, ale stejně se neustále vytváří nové a nové. Snad jen dva způsoby piškvorek mě bavily hrát, a to bylo na papíře a právě v Amöbě. Co mě však drželo u této verze, rozhodně nebyla idea, ani vcelku pěkné zpracování, ale víceplayerová hudba, kterou nedělali nikdo jiní, než maniaci z Graffity. Je jen škoda, že se k Excaliburu neprodává kazeta s muzikami z her. **ALLI**

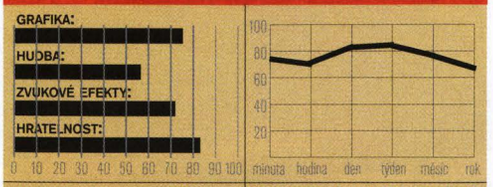


AMIGA/PC

Starlord

Velice propracovaná sci-fi strategie prokládaná 3D vesmírnými souboji, na pozadí feudálních vztahů v daleké budoucnosti.

STARLORD 79%



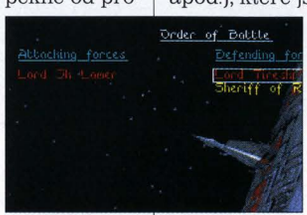
+ skloubení strategie a 3D simulátoru	
+ velká rozmanitost hry	
+ originální téma	
- hudba	

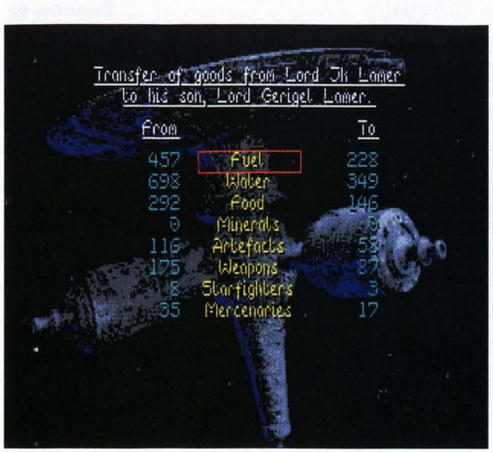
STRATEGIE	
Frontier	85
Starlord	79
Privateer	74
Master of Orion	70
Elite	65

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** dop.Amiga1200, HD. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1993. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Lewis

Bylo, nebylo. Tedy vlastně bude, nebude, i když ale i bylo a zase je a bude. Tak teď jsem se do toho trochu zamotal, ale pokusím se to rozmotat. Vezmu to pěkně od prostředka, aby v tom byl ještě větší hokej. Starlord je hra z budoucnosti (ne že by mi ji někdo z budoucnosti poslal, jen se v ní odehrává), ale tamní společenská zřízení fungují na feudálním základě, takže teď jsem to snad trochu rozmotal. No ale radši se na tu hru podívám trochu zblízka (už mám od gamesení špatný oči) a přiblížím vám, co se pod názvem Starlord skrývá. Skrývá se pod ním vesmírná strategie a zároveň 3D simulátor a ještě něco navíc.

Před vámi leží celá Galaxie a je na vás, co s ní provedete. Vaším cílem není nic menšího, než se stát císařem celé této Galaxie. Ale pěkně popořádku. Na začátku máte nějakou tu planetu a pár lodí. Moc se ve feudálním řádu skrývá v půdě a nejinak je tomu zde. Čím více planet získáte, tím výše postoupíte na společenském žebříčku a tím lepší získáte loď. Navíc na každou vámi dobytou planetu je dosazen, ve funkci správce, váš potomek či jiný člen vaší rodiny. Ale tento váš příbuzný nebude jen pasivně užívat této výhody, nýbrž bude s vámi svěřeným majetkem dobře hospodařit ku prospěchu celé vaší rodiny. Takže za chvíli může jen vaše famílie ovládat pěknej kus Galaxie a tím se bude vaše pokladna hezky plnit.



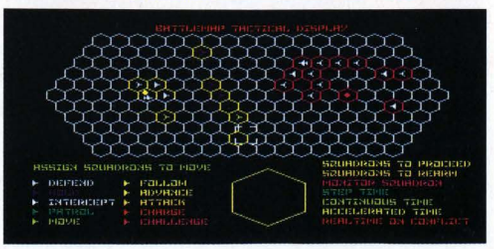


To ale není zdaleka celá naplň této hry. Na určitém typu planet tzv. výrobní planetě se nachází určité "suroviny" (palivo, voda, zbraně, artefakty apod.), které jsou potřebné k správnému fungování planet samotných, jako pohon vašich lodí atd. To jejich první funkce a za druhé jsou předmětem obchodu čili i zdrojem vašeho bohatství. Máte tři možnosti obchodu. Jednak jsou to Galaktičtí obchodníci, u kterých lze koupit vždy všechno (přesněji skoro všechno), ale samozřejmě za pěkné mastné ceny. Pak to je vaše rodina. Tento obchod je nejlepší, protože časem bude vaše rodina ovládat spoustu výrobních planet a bude tamními surovinami přispívat do rodinné pokladny (spíše skladu, protože to bych chtěl vidět tu pokladnu, do které by se vešlo třeba pět vesmírných lodí). No a z toho skladu lze čerpat za velice rozumné ceny. No a za podobné ceny lze nakupovat přímo na výrobních planetách. Na "farmářské" planetě máte levné jídlo, na "zbraňové" planetě zase (nečekaně) zbraně a podobně.

No teď už víte, co dělat s dobytými planetami, jak a kde obchodovat... co to ještě chybí... jéé, já jsem maňas, no přece ty 3D boje! Protože takový feudální pán vám možná, když budete moc hodný, třeba náhodou, v případě jeho dobré nálady, snad, kdyby se chtěl za chvíli oběsit, pak by vám ji pravděpodobně, s trochu fantazie tu planetu... stejně nedal! Víte snad o někom, že by se dobrovolně vzdal své planety (v roce 1994 to sice není příliš reálné, ale to jen detail), nevíte, tak v to ani nedoufejte. Prostě když chcete nějakou planetu

získat, musíte ji dobýt. Podobně jako třeba u Wing Commanderů nebo Frontiera máte pohled z kabiny (i když lze přepínat i na venkovní pohledy) a můžete používat různé zbraně. Ale u Starlorda se na rozdíl od stereotipního vesmírného okolí létá nad planetami a platí zde pravidlo "jiná planeta, jiný povrch a jiné lodě obránců", což jistě potěší. Ovládání vám asi připadne zpočátku trochu složité, ale časem si zvyknete a když ne, pak stačí přepnout na automatiku a za chvíli se objeví výsledek bitvy aniž byste do ní zasáhli.

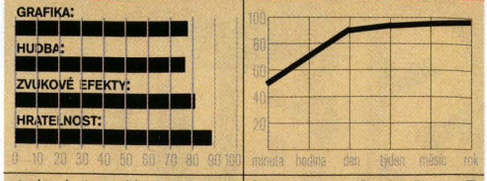
Ale stále jsem ještě nevyčerpal všechny stránky této velice zapeklité hry. Protože ty výše uvedené základní části (obchod, 3D boje...) se dají různě kombinovat, takže se nám otvírají netušené možnosti. Můžete vést mírumilovnou politiku, uzavírat různé aliance nebo na to jít pěkně zostra a jen útočit, záleží jen a jen na vás. Prostě máte hafo možností jak Starlorda hrát. Vypadá to, že tato hra nemá chyb, bohužel ale ani ona se jich nevyvarovala. Když pominu počáteční obtížnost pochopení hry (nemusí to být chyba hry -ml-), vyvstane zde hlavní nedostatek této hry. A tím je hudba. Zatímco při vesmírných soubojích přehluší zvukové efekty, které dodávají tu správnou atmosféru (proto doporučuji music off), tak v ostatních nebojových situacích skoro ani nepípne, což mi dost vadí. Asi z této recenze pochopili dvě věci.



Jednak, že Starlord je hrou dosti složitou, ale že po jejím pochopením odhalíte velkou rozmanitost této vesmírné strategie - simulátoru. A navíc když uvedu, že pod touto hrou je podepsána zkušená firma Microprose, je už každému jasné, co pod názvem Starlord skrývá. Kvalitní strategie, která na nějaký ten pátek dobré zábavy vystačí.

LEWIS

FIFA SOCCER **91%**



+ plynulost a rychlost na 386
+ výběr všech fotbalových týmu včetně CZ
+ možnost hraní ve dvou na jednom počítači
+ přehledný pohled na zápas

SPORT	
Fifa Soccer	96
NHL Hockey 94	90
World Champion	80
Brutal Football	55
Europian Champions	20

Testováno na: 386 DX/40, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM.
Existuje na: PC. **Výrobce, rok:** Electronic Arts, 1994. **Zapůjčil:** JRC.
Testoval: Shadow

PC

FIFA Soccer

Zelená je tráva, fotbal to...

Nyní by všichni milovníci sportovních her měli dávat velký pozor. Ptáte se proč? Vždyť sportovních her je spousta, já vím. Je jich spousta, ale né zrovna tak vynikajících jako tato hra, která nese jméno FIFA Soccer. Jedná se o výjimečné zpracování fotbalu na počítače PC. Jak výjimečné, to se dozvíte v této recenzi, kde vám povím o hře naprosto vše. Tak tedy. Hra vznikla v roce 1994 a vytvořila jí firma Electronic Arts. Hra má několik možností. Buď se může hrát proti sobě ve dvou hráčích a to jeden na klávesnici a druhý na joysticku. Potom je možnost hrát exhibiční zápas, kde se hraje proti vámi vybranému týmu. A poslední a nejdůležitější z výběru je pochopitelně samotný pohár. Zajímavostí je, že vybrat si také můžete počasí, ve kterém budete hrát. Na výběr je buď déšť, vedro, mráz a polojasno. Pak si také můžete nastavit fauly. Tím mám na mysli, jestli budou trestány, nebo ne. K nastavení je zde i pískání postavení mimo hru, neboli ofsajdů. Po tomto širokém výběru již můžete spustit turnaj. Hned ze začátku se vám ukáže rozpis zápasů, kterými musíte projít až do finále, abyste získali světový pohár. Pak již nezbývá nic jiného, než se pustit do samotného zápasu. Hned ze začátku vás uchvátí skvělá grafika, která nemá, co se sportů týče, absolutně žádnou konkurenci. Grafika je velmi pěkně animovaná a také velmi plynulá a to i na 386. Já osobně jsem nenarazil na žádnou chybu, jak v detailech, tak i scrollingu. Po malé chvilce vás také uchvátí skvělé zvukové efekty, které jsou speciálně nasamplované z opravdového zápasu. Diváci křičí hesla, povzbuzují, tleskají, atd. To je mimochodem druhá věc ve hře, kterou považuji zatím za nepřekonanou u jakékoliv hry se sportovní tématikou. Pak také překvapí samotné zpracování hry. Zajímavé je například házení autů, které je vymyšleno velmi originálně. Na obrazovce se objeví čtverec, kterým zaměříte na vašeho spoluhráče, hodíte míč a ten je zanedlouho již na vámi vybraném místě. Takto to probíhá například i u kopání rohů nebo vykopávaní brankaře. Dobrá vlastnost u této hry je, že můžete dělat opravdu, co se vám zachce. Například kopat rozhodčího i vašeho protihráče. Také ale můžete být vyloučeni, nebo dostat trestnou kartu (to už není tak příjemné, že?). A jakoby toto ještě nestačilo. Programátoři si nechali záležet i na úplných blbostech. Jedna z nich je ta, že když při výkopu soupeřova brankáře stojíte svým hráčem u něho co nejblíže, on sice vykopne, míč se ale zarazí o vás a vy pak uděláte jen kličku, hlavičku, nůžky a pak je to už jenom gól. To samozřejmě pak záleží jen na vaší obratnosti a hbitosti. Druhá z nich je, že když dáte gól, tak každý váš spoluhráč udělá jiné radostné gesto. Jeden udělá salto, druhý mává rukou na diváky, třetí si povyskočí, atd.

Za zmínku by v této hře stálo i prodloužení. Tím mám na mysli, že když odehrajete čas, který trvá v zápase (ten je mimochodem také nastavitelný) a výsledek je nerozhodný, nastává prodloužení. Když se ani v tom nerozhodne o výsledku, nastávají (snad) rozhodující penalty. Pak již nastává gratulace a radost vítězného týmu.

Jak jsem již řekl, grafika a zvukové efekty nemají ve sportech na PC absolutně žádnou konkurenci. To je ke hře a jejímu zpracování vše a nastane dnes již opravdu pravidelné porovnání s podobnými hrami. Tato hra je nejvíce podobná hře NHL Hockey 94. Grafika je podobná, i když NHL Hockey ji má o něco horší a nepřehlednější. Zvukové efekty a hudba jsou na tom podobně, ale FIFA Soccer je má opět o něco lepší. S jinými hrami se sportovním tématikou bych FIFA Soccer nesrovnával, protože žádná nedosahuje takové kvality jako je právě FIFA Soccer. Můj osobní názor na hru zní asi takto: FIFA Soccer je zatím nejlepší sportovní hra, jaká kdy byla uvedena trh a já jí považuji dokonce za daleko lepší, nežli byla hra NHL Hockey 94, i když to je hokej a ne fotbal.

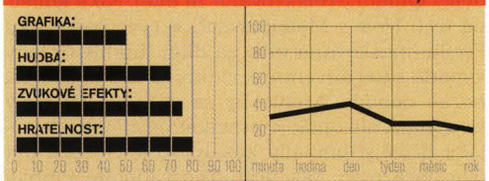
SHADOW

PC

Blake Stone - Alien of Gold

Je rok 2025. Jednoho dne letí vaše loď Kreegro kolem neznámé planety. Z vysílačky se ozvou hlasy, které volají o pomoc. Vy se okamžitě rozhodnete pomoci lidem, kteří jsou bezpochyby ve velkém ohrožení. Přistanete na neznámé planetě a vlezete do jediného střediska na celé planetě (to je divné!). Nyní již začíná vaše nebezpečné a dlouhé dobrodružství.

BLAKE STONE - ALIEN OF GOLD 1 70%



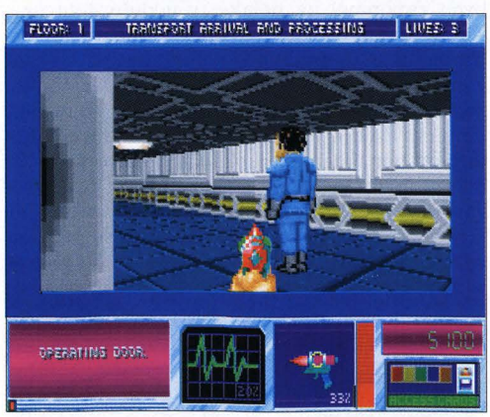
+ celkem dobrý nápad s výtahem	
+ skvělá hudba	
+ dobré zvukové efekty	
- staré téma	
- na svou dobu špatná grafika	
- ohraný nápad	

A K Č N Í	
Doom	95
In Extremis	80
Wolfenstein	75
Blake Stone	70
Isle of Dead	65

Testováno na: 386/40. **Požadavky:** 286, 1 MB RAM. **Výrobce, rok:** Apogee, 1993. **Testoval:** Shadow

A je to opět tady. Hra, která je dělána na jednoduchém principu. Zničit všechny nepřátele. Teď již ale k věci. Hra, která nese jméno Blake Stone, je z roku 1993. Na trh ji vypustila firma Apogee, která mimochodem i hru udělala. Jedná se o hru typu Doom nebo Wolfenstein. Ty, co neznají tyto hry (i když o tom moc pochybuji), tak ať čtou následující řádky. Váš hlavní pohled je vystižen velmi neoriginálně. Z vlastních očí. Tak, jak to mimochodem vidíte na obrázkách. Celá hra je dělána spíše v akčním duchu. Jak jsem se již zmínil, musíte zničit všechny nepřátele. To pochopitelně není ovšem ve hře všechno. Narazíte také již na tradiční sbírání zbraní. Velký důraz nekladli ovšem programátoři jen na ničení, ale také na podrobné procházení levelů. Protože účelem hry je vybít všechny patra tohoto podzemí. Pater je celkem deset. Nepostupuje se ovšem do nich způsobem, že zabijete závěrečnou příšeru, ale tím, že sbíráte karty od různých pater. Pak vejdete do výtahu, zasunete kartu do patřičného levelu, zmáčknete tlačítko a můžete jet. Toto považuji mimochodem jako největší plus celé hry. Na hře je také zajímavý i automaping, který vám ukazuje, kde se nacházíte vy a vaši nepřátelé. Pochopitelné je, že každé jiné potvory mají jiné vlastnosti. Toto bylo k ovládání a principu hry a nyní se vrhnu na zpracování. Nedivte se, že je toho tak málo, ale tahle hra se podobá snad všemu, co již bylo uděláno. Jak po grafice, tak po hudbě, atd. K tomu však až později. Nyní již ke zpracování. Grafika hry je průměrná. To znamená jako Wolfenstein. Ano, je to tak. Hra, která je z roku 1993, má stejnou, možná i horší grafiku, než hra z roku 1991. Ale hudba a zvukové efekty jsou výborné. Ve hře se ozývají výkřiky vojáků, palba z kulometu nebo pistole. Po celou dobu hry vás doprovází skvělá depresivní hudba, která je ke hře prostě super. Největší výhoda celé hry podle mého názoru je, že hru si mohou zahrát i majitelé 286, 1 MB RAM. Nyní přichází na řadu porovnání. Nejdříve bych to srovnal s hrou nejvíce podobnou a to s Wolfensteinem. Wolfenstein je velice podobný, co se zpracování týče. Smysl je ovšem naprosto jiný. U mně vyhrává jednoznačně Blake Stone. Pak na řadu přichází Corridor 7. Tato hra je také velice podobná po všech stránkách a dovolil bych si říct, že po stránce zpracování je naprosto stejná. Tuto hru bych se nepokoušel srovnávat s hrami jako byly například Doom nebo In Extremis. To se prostě nedá vůbec srovnávat, jak po grafické stránce, tak i po hudební a účelové. Toto je ode mne k této hře již vše. Nezlobte se, milovníci této hry, ale můj závěrečný verdikt na tuto hru je velké mínus.

SHADOW

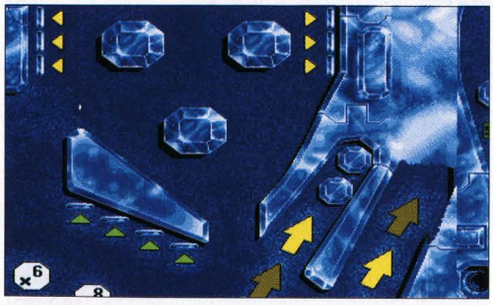


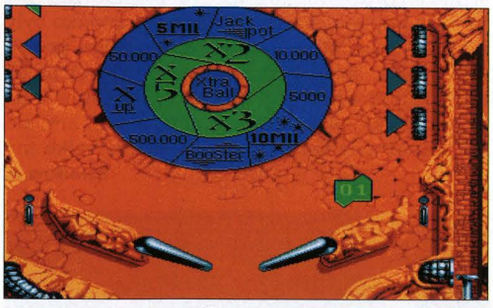
AMIGA

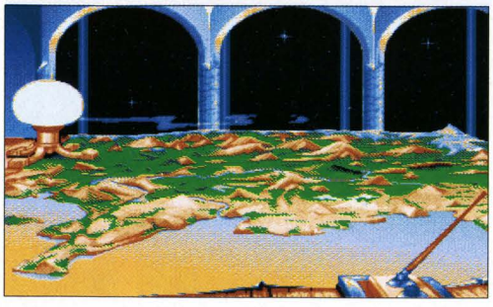
The Ultimate Pinball Challenge

Pinballová mánie stále pokračuje, tentokráte v novém a o něco lepším kabátě.

Zase je tu něco pro příznivce dvou páček a jedné kuličky. S pinbally jsme se měli možnost setkat už dostkrát v nejrůznějších podobách. I když se ale autoři sebevíc snažili, šlo stálo o to samé, měnila se jen grafika, hudba a zvuky (a musím přiznat, že většinou k lepšímu). Ať se to jmenovalo Pinball Dreams, Pinball Fantasies nebo Epic Pinball, stále se jednalo o jedno a to samé. Udržet pomocí dvou klapek co nejdéle kuličku na šikmém hracím stole. Ono toho taky moc vymyslet nejde, ale i přes absenci myšlenky pinbally úspěchy určitě slavily. A když je něco úspěšné, proč se nepokusit o nové pokračování! Podobně uvažovalo asi i firma Infogrammes, která je autorem tohoto nového pinballu. A jelikož chtěla co nejvíce zaujmout, vnesla do hry i něco té idei. Na začátku si totiž můžete vybrat, zda hrát adventure (ano, čtete dobře), arcade či bonusy. Jelikož asi docela nechápete, co má co dělat Pinball s adventure, blíže to vysvětlím. Po vybrání si právě té adventure se objeví intro. Nějakých převratných informací se zde nedočkáte, a proto shrnu, o co

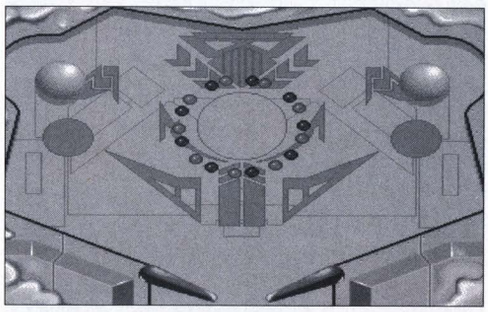




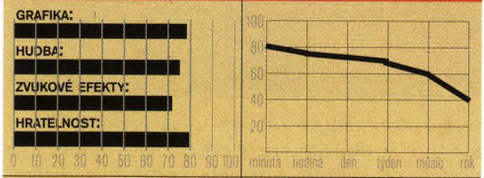


že půjde. Zkrátka jestli jsem to pochopil dobře, tak máte, jednoduše řečeno, osvobodit tři stoly (nemíním tím, aby jste začali osvobozovat vaše jídelní stoly od bacilů, ale samozřejmě stoly hrací) od zlých čarodějnic. Každý stůl je pod nadvládou jedné z nich. Pouštní stůl, Wasteland, ovládá čarodějka Wuhan (maskovaná za lišku). Ledový stůl, Antartica, je zas pod vlivem čarodějky Omdury (maskované za dítě). No a konečně třetí Heavy Metalový stůl skrývá čarodějku Freilu (maskovaná také za dítě). Takhle to tedy vypadá s tou adventure, vidíte, že to s ní zas tak horké nebude. Mohlo by se zdát, že tři stoly jsou málo, ale opak je pravdou. Jestli totiž se nějaké dřívější pinbally kasaly, že jeden stůl má dvě obrazovky, tak proti The Ultimate Pinball Quest (pro přiště TUPCh, dobrý, ne?) jsou takhle malinký (jako tečka za touto větou). První level u TUPCh má totiž mít až 60(!) obrazovek (proto máte na začátku u tohoto stolu 5 místo obvyklých 3 míčků). To by myslím byl rekord. Potvrdit to zatím nemohu, po prvních pokusech jsem teprve u 10. obrazovky. U tohoto stolu opravdu platí: jednou si dole, jednou nahoře. Za chvíli můžete cvrnkat už třeba v 7. obrazovce a najednou vžum (nebo bžm, jak chcete) a jste u obrazovky páté. Takže vám to zabere dost času dostat se k dalšímu stolu. Asi právě proto je tu arcade. Zde si můžete zkusit i ty dva ostatní stoly. Ty už naštěstí tak rozsáhlé nejsou (zabírají asi 1,5 obrazovky). Netřeba se zmiňovat, co stůl, to jiná (a ne špatná) hudba. Navíc ke každému stolu připadají dvě bonusové obrazovky (ty můžete zkusit i samostatně, viz. výše), které jsou (jestli se nepletu Hi, Hi, Hi) nezbytné pro dohrání každého stolu. Bonusy jsou většinou arcanoidovského typu, sestřelujete různé cihly, kuličky, ptáky apod. jenomže na pinballovém stole. Tohle všechno je v pohodě, ale málem bych zapomněl na nějaké ty neduhy této hry. Jedná se jen o takové detaily, které ovšem nepřehlédnete. Jednak to je dlouho trvající nahrávání a pak to je nesejvování high scores. Vidíte, že to jsou spíše detaily, ale... To by bylo o novém pinballu asi tak všechno. Všichni příznivci tohoto typu her teď možná skáčou do stropu, nebo nikam jinam, no a my ostatní budem praktikovat systém zahrát, líbí, nelíbí... další. Já se teď k němu jdu na chvíli vrátit, alespoň se při tom zdravě naštvu.

LEWIS



THE ULTIMATE PINBALL CHALLENGE 77%



+ pokus s adventure a intro
+ dlouho vydrží
- dlouhé nahrávání
- nelze ukládat nejvyšší skóre

PINBALL	
Pinball Fantasies	80
Silverball	78
The Ultimate Pinball Quest	77
Pinball Dreams	75
Epic Pinball	70

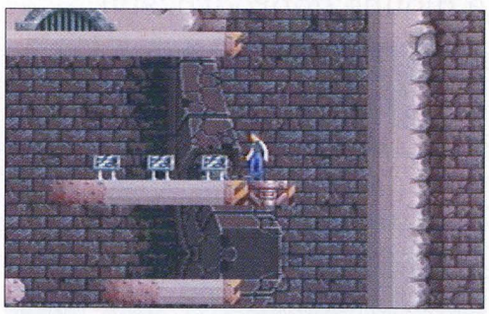
Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga1200.
Existuje na: Amiga. **Výrobce, rok:** Infogrammes, InteractiVision, 1994.
Testoval: Lewis

AMIGA

Impossible Mission 2025

Je to hodně dlouho, co jsem hrál na super počítači C64 Impossible Mission.

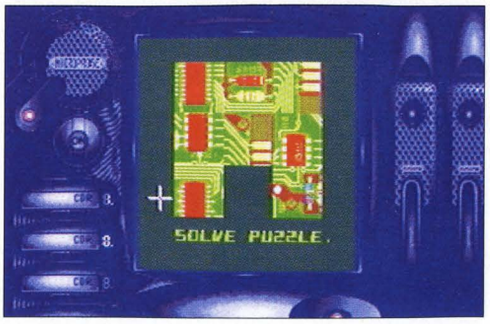
Na první pohled to bylo obyčejná plošinová chodička a přesto jsem se od ní nemohl po dlouhé dny odtrhnout. O co vlastně šlo? Panáček pobíhal v systému podzemních chodeb a výtahů a snažil se posbírat co nejvíc útržků děrných štítků. Vždy čtyři útržky dávaly dohromady jeden děrný štítek s kódovým písmenkem. Šest písmenek tvořilo dohromady heslo nutné k dokončení hry. Se sestavováním štítků vám pomáhal příruční počítač. Aby to nebylo tak jednodu-



ché, běhali všude velice protivní robůtci a na všechny strany rozdávali elektrické rány. Jediná možnost, jak se jich zbavit, kupodivu nebyla v rozstřílení robůtka na atomy, ale v saltu přes jeho hlavu. Někteří robůtci byli úplně tupí a jezdili sem a tam, ale někteří vás programově honili sotva vás zmerčili. Celá hra byla časově omezena a byla snad opravdu Impossible (nedohratelná).

Byl jsem proto velmi nadšen, když se mi do rukou dostala nová verze této hry od firmy Microprose. Diskety odsahují kompletní původní verzi hry Impossible Mission a novou, upravenou a vylepšenou. Po grafické stránce mne hra poněkud zklamala, čekal jsem opravdu víc. Šedivé, málo nápadité pozadí je dneska už přece jenom trochu málo. Naproti tomu robůtci vypadají vcelku dobře. Vše pak dohání animace. Je opravdu výborná. Když jsem viděl ty ladná slata, šel jsem si to hned taky vyzkoušet (od té doby nemůžu moc sedět). Hru můžete hrát s třemi různými postavičkami a každá dělá salto trochu jinak, prostě paráda.

Systém hry dostal několik změn, dobrých i špat-



ných. V prvním díle jsme měli k dispozici automatické mapování místností a výtahů. To nyní odpadlo, protože už nevidíte celou místnost na obrazovce, ale scrolujete podle toho, jak se pohybujete. Mapa je tedy nahrazena terminálem, který vám ukáže, kde se nalézá hledaný výtah nebo terminál, ale je to strašně nepřehledné. Také skládání štítků do čtveřic bylo nahrazeno známou hrou 4x4 (patnáct posuvných kostiček a jedna volná pozice). Výstupní kód můžete složit pouze na jediném terminálu a pak hurá k výtahu do dalšího levelu.

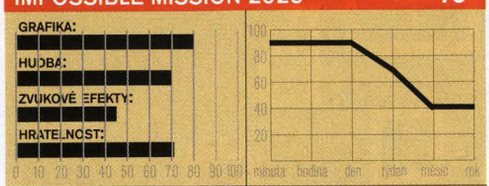
V bludišti můžete kromě štítků nutných k dokončení hry sebrat i pár pomůcek, které vám třeba pomohou (a nebo taky ne):

- pistole je dobrá k střílení robotů (překvapivý poznatek). Musíte ale včas zareagovat a nestřílet na moc malé robůtky - nic netrefíte.
- magnet vám pomůže přitáhnou výtahovou plošinku, pokud je v jiném patře, než jste vy.
- kartička umožňující nastavit všechny výtahové plošinky do původní pozice. Magnet a kartičku nejčastěji použijete, pokud někam spadnete při špatně vyměřeném saltu a potřebujete výtah.
- kartička neviditelnosti vám umožní běhat okolo robotů a oni si vás ani nevšimnou. Nesmíte ale po nich začít střílet.
- jetpack vám pomůže dostat se na plošinky, kam nejezdí výtah. Pozor na létající robůtky, jakmile se vás dotknou, odpojí vám jetpack. Musíte ho znovu rychle aktivovat.
- holografická maska je úplně k ničemu, ale mě se hrozně líbí. Vytvoří okolo vás holografický obraz strašlivého robota. Ostatní mrňouskové si vás teď ani nevšimnou, ale nemůžete skákat ani prohledávat věci, můžete jenom chodit. Maska za chvíli zmizí, takže pozor, nebuďte v dosahu robotů.
- automatický řešič vám po připojení na terminál sám sestaví výstupní kód, takže se nemusíte vůbec namáhat.

Všechny pomůcky nosíte v kapse a do ruky si je můžete dát jen u speciálního terminálu, což je značně nevýhodné. Můžete totiž u sebe mít deset pistolí a přesto si nevystřelíte, dokud nedojdete k terminálu.

Hra je až na grafické zpracování a zvukové efekty (taky nic moc) vcelku dobrá a určitě vás zaujme, ale na pokračování úspěšného tématu by se přeci jenom slušelo trochu víc. **NINJA**

IMPOSSIBLE MISSION 2025 75%



\+ kvalitní animace
\+ hratelnost
\- nepropracované pozadí
\- špatné zvukové efekty

A K Č N Í	
Shadow of the Beast III	90%
Turrican II	80%
Impossible Mission 2025	70%
Golden Axe	60%
Robocop II	40%

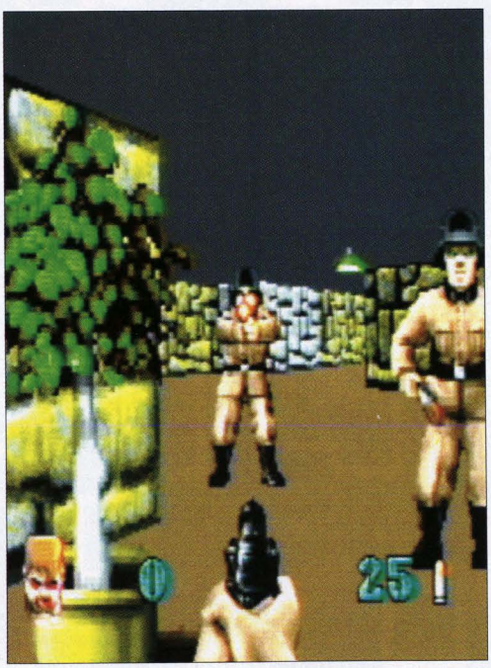
Testováno na: A500, 1 MB. **Požadavky:** A500 + 1 MB, A1200 + 2 MB. **Existuje na:** A500, A1200, CD32. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Ninja

JAGUAR

Wolfenstein 3D

Proslulá "3D kropička" konečně pronikla ze světa PC

Je to tady! ID Software se konečně pustil do nejtučnějšího sousta, jaké si mohl přát. K naprostému údivu všem, kdo s napětím očekávali, kdy se objeví Doom pro Jaguara, předhodil ID Soft davu "drobný" závdavek v podobě proslulého Wolfensteina 3D. Zajímavostí jsou okolnosti vzniku této hry, se kterou se v této fázi příliš nepočítalo. V ID Software se však protáhla práce na zbrusu novém Doomu a tak se přistoupilo ke konverzi neschválené verze Wolfensteina, který byl původně určen pro S-NES. O tom, proč není Wolfenstein na S-NES ani žádnou jinou konzolu, se dočtete v rozhovoru s vedoucím týmu ID Software. Nyní se podívejme na Jaguara a zejména na to, jak na něm Wolfenstein "cvrká".



Nemyslím si, že by tyto řádky četl někdo, kdo nezná PC verzi veleúspěšného Wolfensteina. Kdo hraje hry, musel někdy hrát nebo alespoň vidět "Wolfa" v celé jeho skvostnosti, rychlosti, jednoduchosti, famóznosti... atd. Rozhodně se tedy nebudu věnovat rozvleklému popisu příběhu, který je chronicky znám. Spousta krve a násilí zabalená do ideologického bahna ve stylu "zničte Adolfa a jeho pacholky", znamenala a znamená vynikající trhák pro většinu hráčů, kterým záleží na tom, po čem střílí (když už musí střílet). Ne nadarmo je tato hra označena za nevhodnou pro děti. Zajímavostí je, že v Německu se nesmí šířit vůbec (PC). Důvod si domyslete sami. Uvidíme, jak se německé úřady postaví k verzi pro Jaguara.

I na Jaguaru se tak dostáváte do role neohroženého borce jménem William J. "B. J." Blazkowicz. Musíte projít celkem 30 levelů v 6 misích, vyhladit hitlerovce a postarat se tak o zvrat ve druhé světové válce, potažmo o zničení Třetí říše. Co říci k provedení hry? Asi nečekáte žádné podstatné rozdíly v provedení hry oproti PC. V tomto bodě vás rozhodně nezklamu. Je ale třeba říci, že ze strany ID šlo zcela jasně o "rychlovku", která má nahradit dosavadní absenci Dooma. Wolfenstein pro Jaguara se od verze pro PC skutečně mnoho neliší. Grafika, je přibližně stejná, přibyly nově zpracované kamenné chodby, které jsem na PC neviděl. Nepřátelé mají jakýsi novější model uniformy nebo novou žehličku (tak nažehlené puky jsem dlouho neviděl), upoutá i nový vzor helmy. Na chodbách potkáte i nové protivníky, se kterými jste na PC neměli tu čest. Mimo to působí grafika prokreslenějším a hladším dojmem než na PC. Změnila se tedy nebo ne? Zdá se, že jde o spojení původní grafiky s novými nebo přepracovanými prvky. Celkově působí lepším a barevnějším dojmem, i když zůstává Jaguaru něco dlužná.

Rychlost pohybu ve 3D prostoru byla vysoká už i na PC 386. Dalo by se říci, že není co zrychlit. Přesto je na Jaguaru rychlost znatelně vyšší, což se může projevit v náročnosti pohybu po chodbách. Občas jsem měl pocit, že jsou stěny magnetické, nebo že "jí mám ode zdi ke zdi". K rychlosti zkrátka není co dodat. Wolfenstein prostě není hra, která by mohla Jaguara unavit. Zvuk je zcela jiný než na PC. Chodbami zní tlumená deptající hudba, kov zní jako kov a střelba jako střelba. Do všeho se mísí výkřiky nepřátel jako: "Achtung! Achtung!". Pohoda. Asi nejvíc rozdílů je v pojetí a náplni hry. Hra je kratší než na PC (30 levelů). Na místech, kde čekáte klasická intermezza, se objevují zcela nové screeny s nezvyklým komentářem. Ve hře můžete najít nové zbraně jako plamenomet (je třeba sbírat kanystry s benzínem) nebo raketomet.

Celkově vzato mě parádně vyvedená krabička s manuálem (popis nepřátel, zbraní a misí) a kartridží s hrou nijak nezklamala, ale ani neohromila. ID Software zkrátka stoprocentně splnil to, co od něj hráč může čekat. V každém případě ID Software zpříjemnil čekání na Doom. **MAN**

WOLFENSTEIN 3D 70%

\+ více zbraní
\+ lepší, doplněná grafika
\- nic nového pod sluncem

A K Č N Í	
Doom	89
Arena	73
In Extremis	71
Wolfenstein 3D (Jag)	70
Corridor 7	56

Testováno na: Atari Jaguar (cartridge). **Požadavky:** Jaguar. **Existuje na:** PC/3DO, Jaguar. **Výrobce, rok:** ID Software, 1992; Atari Corporation, 1994. **Zapůjčil:** JRC **Testoval:** MaN

PC

Ravenloft

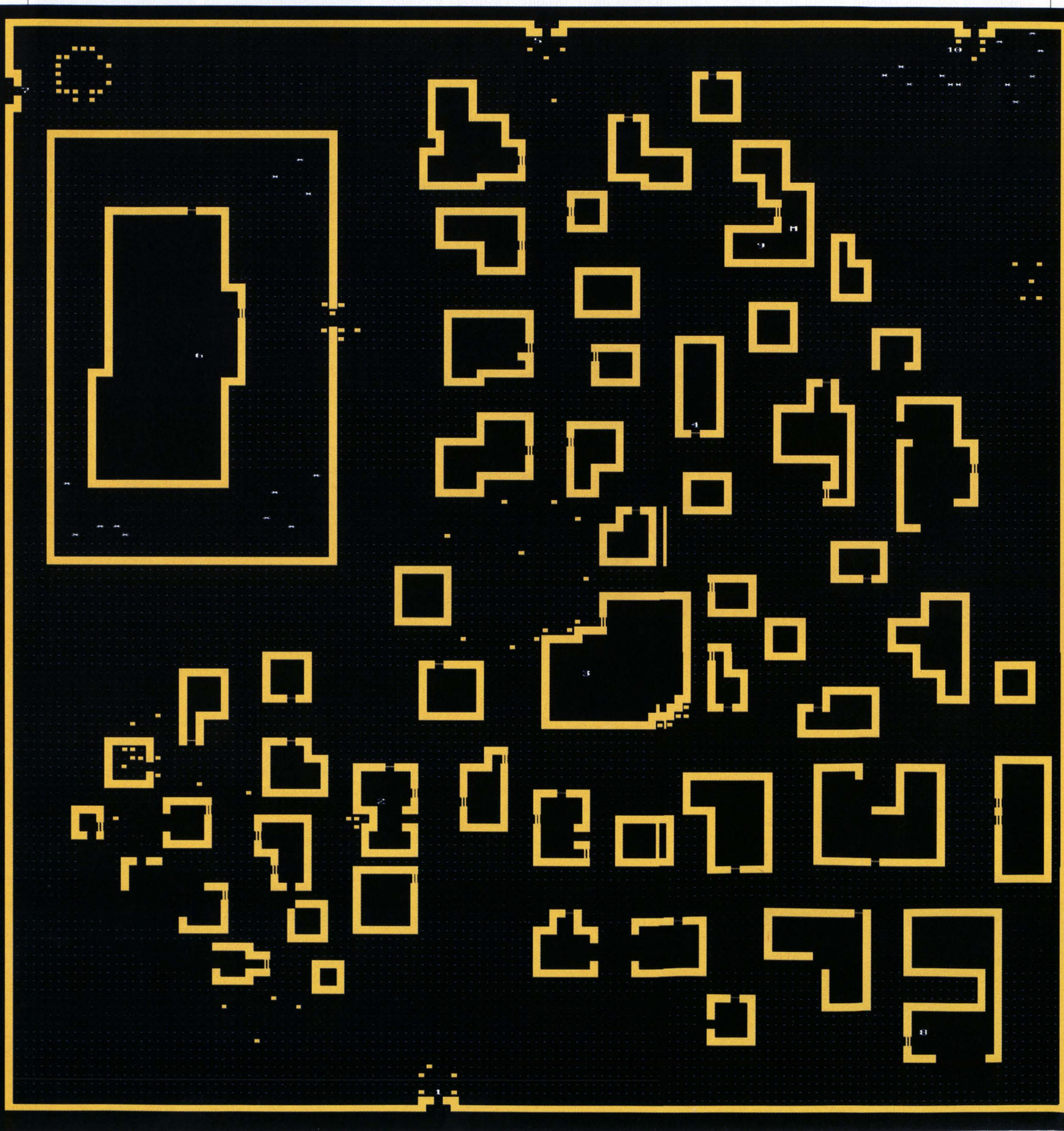
Po recenzi v Excalibru 27 na hru Ravenloft od mého kolegy Dundyho jsme se rozhodli (Shadow a Beast), že tuto hru musíme mít. Hru jsme po ne dlouhém čase dohráli a nyní vám na ní dodáváme kompletní návod i s mapami. Hra není těžká a dá se dohrát s návodem za dva dny soustavného hraní. Ptáte se, proč píšeme návod na jednu hru dva? Proto, že nás to prostě baví více ve dvou lidech. Já, jakožto Shadow, jsem psal návod, jak ho vidíte na stránce. Dělal jsem prostě tu psanou část návodu. Beast zase udělal mapy a k nim i pochopitelně popisky. Sami nyní posuďte, jak náš návod je přesný a dobrý. Nyní již přichází návod. Pro vaší potřebu: Všechna tlačítka, co jsou v mapě zaznamenána, automaticky stiskávejte. V návodu čísla v závorce označují místo na mapě. Jestliže bude napsáno, promluvte si tak se to dělá pomocí najetí na něj a po objevení bubliny kliknutím na myš. Velmi nutné je nalézání kouzelných svitků. Svitky, které mají žlutou barvu, jsou určeny pro klerika a nedají se učit. Svitky s fialovou barvou jsou pro kouzelníka a dají se učit. Učení probíhá takto. Svitek vezmete pomocí myši v hlavním menu a dáte ho na knížečku vedle pokládacích okének. Jednoduché, že? Ještě abych nezapomněl, všechny věci, co jsou zakresleny na mapě a nejsou napsány, tak je stejně seberte nebo prozkoumejte. Mnohdy se vám to bude hodit.

PRVNÍ EPIZODA

Vyhledejte stojícího hlídače. Hned ho zabijte a vypadlé věci seberte. Po sebrání se sami teleportujete do světa, který nese jméno Svalich Woods.

SVALICH WOODS

Zde můžete zajít do katakomb (1), kde naleznete lahvičky, svitky, a zbraně. Doporučuji tam zajít. Nyní za-



jděte za postávajícím chlápkem (2) a s ním si promluvte. Pak běžte osvobodit zajmutého rytíře (3), kterého můžete vzít k sobě do party. Doporučuji si ho vzít třeba jen na nošení věcí. Po celou hru tam totiž budou jiné a lepší postavy a vy ho můžete kdykoliv vyměnit za jinou (postavy nejdou vyhazovat libovolně, jako tomu bylo například u Beholdera). Nyní již můžete tento les opustit. Vylézt se dá dvěma východy, ale oba se pak stejně sjednocují, takže to je jedno, kterým vyjdete. Dostanete se Old Svalich Road.

OLD SVALICH ROAD

Jedná se o cestu dvěmi směry. Jeden směr a to na jih vede k zámku, který je zatím zavřený a otevře se až později (tam půjdete až později, k tomu se ještě zmíním). Druhý směr a to ten, kterým se musíte vydat, směřuje na sever a vede do města, které nese jméno Borovia.

BOROVIA

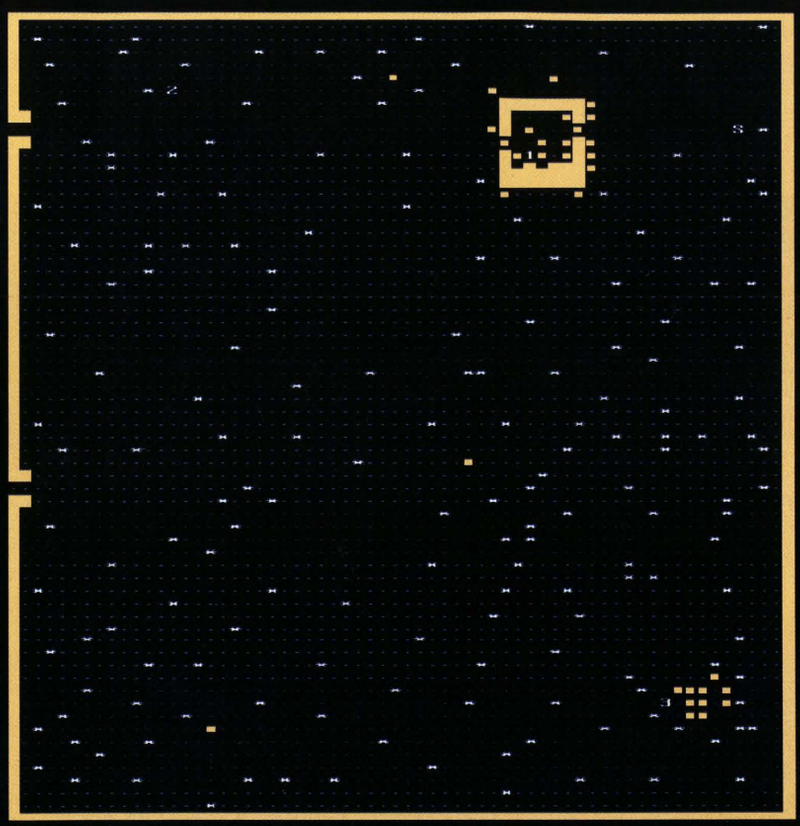
Dalo by se říci, že toto město je hlavní křižovatka celé hry. Budete se sem hodně vracet, procházet jej atd. Nyní zde můžete zajít do domu s válečnicí (2) a v žádné případě ji ještě neberte. Na všechno jednou dojde. Pak zajděte do hospody (3), kde si promluvte z cikánem a barmanem. Je zde také dům z duchem (9), do kterého zatím však nesmíte vlézt. Ke všemu, co píšu "zatím nesmíte", se ještě budu za čas zmiňovat, až budete smět. Nyní musíte zajít do domu za Burger Masterem (6)...

BURGER-MASTER

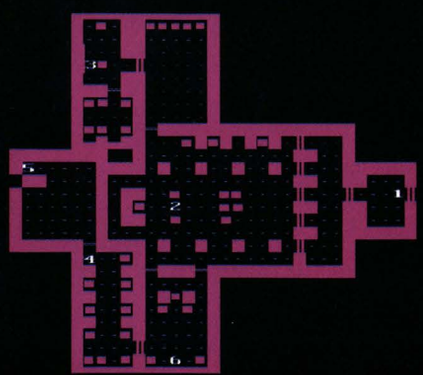
Prohledejte celý dům, naleznete mnoho potřebných užitečných. Po prohlédnutí jděte do místnosti s pánem domu a jeho dcerou (2). Zde si jeho dceru můžete i vzít do své party. Tuto osobu všem vřele doporučuji, protože po celou hru jsem nenarazil na lepší kouzelnici. Pak si promluvte s pánem domu. Ten vás posléze teleportuje do místního zámku Ravenloftu. Zde si ničeho nevšímejte a jděte do jediné místnosti, do které to jde. Zde si již automaticky začnete povídat z pánem zámku a ten vás po dlouhém rozhovoru teleportuje zpět do města Bolivia.

ZPÁTKY VE MĚSTĚ BOROVIA

Jak jste si již všimli, obdrželi jste dopisy. Ty si můžete



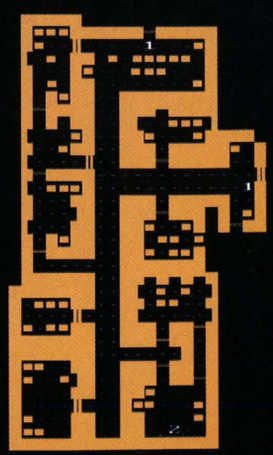
Svalich Woods
1: Malé podzemí 2: Postávající chlápek 3: Válečník



Old Church level 1
1: Vchod 2: Kněz 3: Tajné tlačítko 4: Tajné tlačítko 5: Schody dolu 6: Zrcadlo

Město Borovia
1: Vstup do města z Old Road 2: Válečnice 3: Hospoda Cikán 4: Zamčeno na červený klíč 5: K hradu Ravenloft 6: Burger Master 7: Do parku, kde se nachází Ilvis Cavern 8: Mencharts Pride - Katakomby 9: Duch, potom se dostanete k diamantu 10: Do Old Church a na hřbitov

Burger Master
1: Do města 2: Vlez do jeskyně (Ivlis Cavern) 3: Vlčí jeskyně



Burger Master
1: Vstup 2: Chlápek a kouzelnice

Burger Master
1: Východ 2: Z T1 3: T1 4: Klíč zelený 1 5: Zamčeno na zelený klíč 1 6: T2 7: Z T2 8: Zelený klíč 2 9: T3 10: Z T3 11: T4 12: Z T4 13: Klíč zelený 4 14: Zatáhnout - vlevo tajná chodba 15: Lano zatáhnout 16: Lano zatáhnout 17: T5 18: Z T5 19: Klíč zelený 4 20: T6 21: Z T6 22: Zlatý klíč Old Church 23: Vladislav

přečíst, ale nic podstatného se nedozvíte. Nyní musíte vyjít ven z města. Vyjít musíte východem, který směřuje na západ (7). Projděte lesem až k otvoru ve stěně (3). Vlezte dovnitř a tam si promluvte s vlkodlakem. Po rozhovoru hned vylezte ven a jděte k bráně, kde mimochodem stojí žena japonské národnosti (2) - ha, ha. S tou si můžete promluvit. Bude chtít jít k vám do party, ale v žádném případě ji neberte. Nyní již vlezte do brány (2), která vede do podzemí s názvem Ivlis-Caverns.

IVLIS-CAVERNS

Tato epizoda je opravdu těžká a zdlouhavá. Na začátku narazíte na stojící postavu (23). Jedná se o místního válečníka, kterého musíte vzít k sobě do party, protože byste se nedostali dále do podzemí (místo něj doporučuji vyhodit osvobozeného válečníka od ohně). Tím získáte válečníka jménem Vladislav a cesta do podzemí je vám volná.

Tento válečník vás ovšem opustí při odchodu z podzemí, takže sním moc nepočítejte. Právě proto jsem říkal, aby jste si schovali ve městě Boravia tu válečnici (2). V tomto podzemí je účelem najít jeden zlatý klíč (22) od hradu Old Church, který se nachází v jiném světě (k tomu se ještě zmíním). Najít ovšem není tak jednoduché. Nejdříve musíte nalézt čtyři klíče, kterýma se postupně budete dostávat blíže k zlatému klíči. Všechny tyto klíče mají zelenou barvu stejně jako zámky. První klíč, který musíte najít, je pod označením (4), pak (8), (13), (19). A pak již ten zmiňovaný zlatý klíč. V podzemí také budete narážet na různé teleporty, které vás vždy přemístí na jinou část podzemí. Tyto teleporty jsou velmi důležité z toho důvodu, že vás teleportujou na místa, do kterých byste se sami nedostali. Kam různý teleport směřuje a kde se nachází je podrobně zaznačeno v mapě na tento level. Také si dejte pozor na létající střely ze zdí. Uberou vám mnoho energie. Nyní musíte jít zpátky do města Boravia.

PŘECHOD MĚSTA BORAVIA

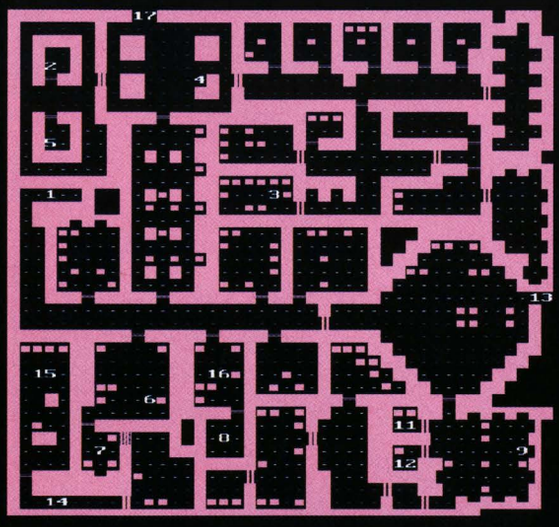
Zde si zajděte pro válečnici (2), kterou vemte rychle do party (je to velmi dobrá válečnice, kterou budete po celou hru potřebovat). Nyní vás čeká cesta do zámku Old Church. Musíte jít východem na sever úplně vpravo (10). Naleznete se v zemi Old Church.

ZEMĚ OLD CHURCH

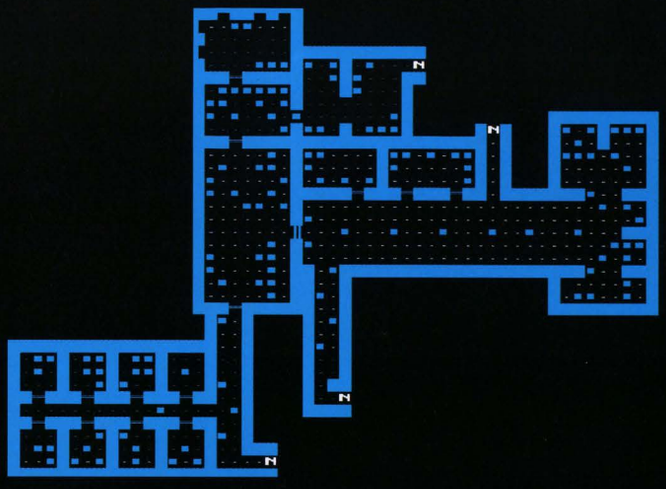
V této zemi se nachází jeden zámek s názvem Old Church (1) a jedny vrata do země, která se jmenuje Cemetery (2) neboli hřbitov. Vy musíte jít do zámku Old Church (1).

ZÁMEK OLD CHURCH

Vstupní dveře do sálu otevřete zlatým klíčem s katakomb. Tento zámek se rozděluje do tří pater. Je velmi zdlouhavý a budete se do něj muset ještě vracet. Nyní ale k věci. Účelem zámku je osvobodit kněze ze zlého zaklení pomocí čtyř kousků pergamentu, které mimochodem naleznete až v druhém patře (2, 3, 9, 15). V prvním patře si ještě promluvte s knězem (2). Nyní se vydejte hledat části pergamentu, které postupně vkládejte do fialové knížky (8), kterou také naleznete v druhém patře. Po nalezení a uložení všech částí pergamentu do knížky běžte do prvního patra k zrcadlu (6), kde složenou knihu na zrcadlo použijte. Zrcadlo se rozbije a vy tím zachráníte zakletého kněze. Nyní ještě k němu běžte a promluvte si sním. Velmi vám poděkuje a dá vám klíč od hřbitova neboli od Cemetery Ground. Nyní vyjděte ven ze zámku a dejte se

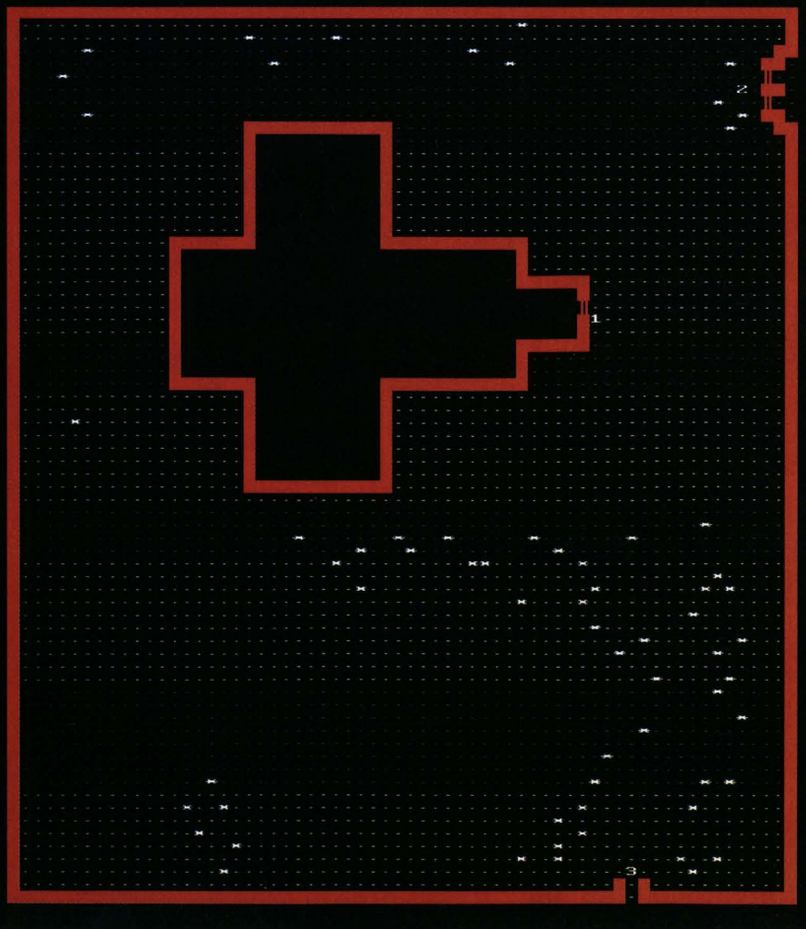


Old Church: level 2
1: Schody nahoru 2: 1 Pergamen 3: 2 Pergamen 4: Táhlo otevře místnost 1 5: Místnost 1 6: Zlatý Church klíč 7: Prsten ochrany 8: Knížka 9: 3 Pergamen 10: Tlačítko otevře dveře 11: Kniha katalog, velmi důležité 12: Kouzlo - hůlka 13: Táhlo otevře dveře 14: Stisknout 5 tajných tlačítek na stěně 15: 4 Pergamen 16: Mrtvý klerik 17: Za tajnými chodbami se skrývají schody dolu, ale klíč získáte až později

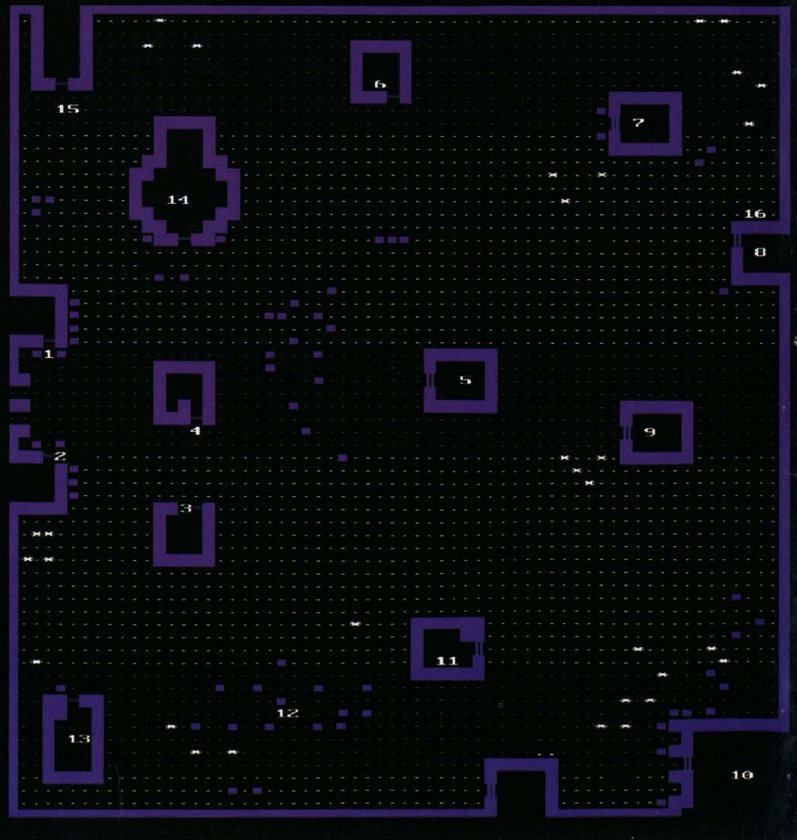


Ravenloft: Sklep
N: nahoru

Old Church
1: Vchod 2: Brána na hřbitov (Cemetry) 3: Do města



Cemetry - hřbitov
1-6: Prázdné krypty 7: Krypta se svitky za tajnou chodbou 8: Prázdná krypta 9: Krypta s věcmi 10: Vchod do Elven Crypt 11: Zbraně 12: Zloděj 13: Věci v kryptě 14: Krypta na klíč - hůl 15: Další věci 16: Magický prášek



cestou přímo před sebe až k bráně na hřbitov Cemetery Grounds (2).

CEMETERY GROUND

V této časti země musíte otevřít kryptu (10) pomocí dvou kouzelný prášků (16), které naleznete také v této zemi. Otevření je jednoduché. Prášek vezmete do ruky a použijete je na sochu před vchodem do krypty (10). To samé uděláte i z druhým na druhou sochu. Nyní vlezte do Elven Crypt.

ELVEN CRYPT

Tato krypta se rozděluje na dvě části neboli na dvě patra. Účelem celé krypty je najít medailon, který pak dáte milému duchovi u vchodu (2). Teď ale k věci. Nejdříve musíte projít první patro. Zde se řiďte hlavně podle mapy. Musíte se postupně teleportovat z místností (13, 8, 9, 17) na různá místa krypty. Tam vždy stiskněte tlačítko a teleportujte se zpátky. Pokaždé se teleportujete na stejné místo a to na místo (20). Tím, že jste stiskli tlačítko, se vám otevřely další dveře a v nich byl opět teleport, kterým jste se teleportovali. Takto se to opakuje až k místnosti (17). Zde seberte klíč (19) a teleportujte se zpět. Zde najděte dveře (22) a ty klíčem otevřete. Před vámi jsou schody do levelu 2.

V tomto levelu musíte stisknout všechna tlačítka, aby se vám otevřely všechny dveře. Tlačítek je celkem sedm a dveří taky. Po stisknutí všech tlačítek se již můžete vydat dveřmi. Za nimi se nacházejí ještě dveře na klíč, který naleznete na bodě (6). Nyní již jen za nimi seberte medailon (12) a můžete se vydat zpátky do levelu 1.

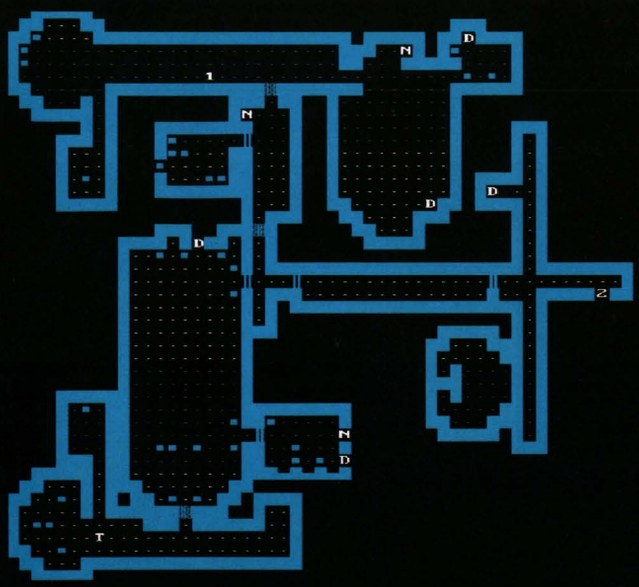
Zde běžte ke stojícímu duchovi (2) a dejte mu nalezený medailon. Odmění vás zlatým brněním a zlatou korunou. Tím jste se zmocnili první věci (mimochodem z pěti), kterou nutně potřebujete k dohrání hry. Nyní běžte ven z krypty.

ZPÁTKY V CEMETERY GROUND

Nyní doporučuji vlézt do zamčené krypty (14), která se nachází hned po vylezu z Elven Cryp. Klíč od ní získáte tím, že se nyní vrátíte do města a zajdete do domu s duchem (9). Ten vás na malou chvíli očaruje. Hned za ním seberte klíč a běžte zpátky do Cemetery Grounds. Klíčem otevřete kryptu (10). Uvnitř naleznete hůl, která se vám bude za chvilku moc hodit. Jestliže si děláte hlavu, jak se zbavit ducha, tak tím že jednoduše vyjdete ven z krypty. Nyní vyjděte ven ze hřbitova a jděte opět do zámku Old Church (1). Zde zajděte do prvního patra za mrtvým klerikem (16). Použijte na něj nalezenou hůl z krypty. Po oživení si všimněte, že vám dal klíč od zámku Ravenloft. Vylezte ven z Old Church a jděte do města Boravia. Tam vyjděte vchodem (5) a běžte až k hradu Ravenloft.

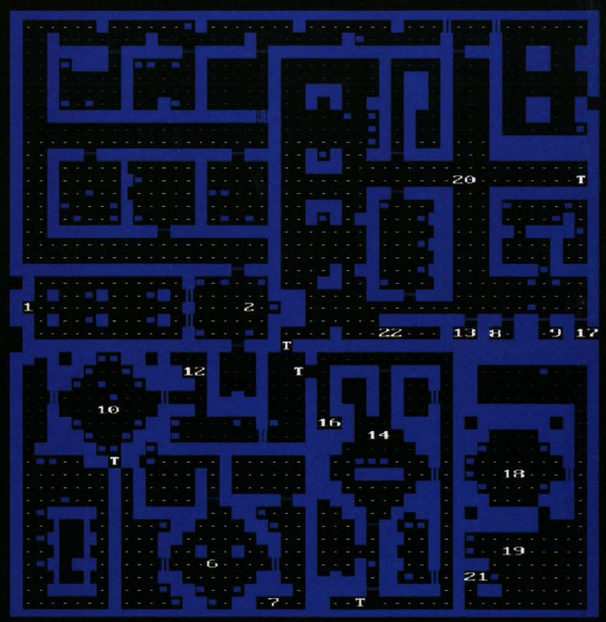
RAVENLOFT

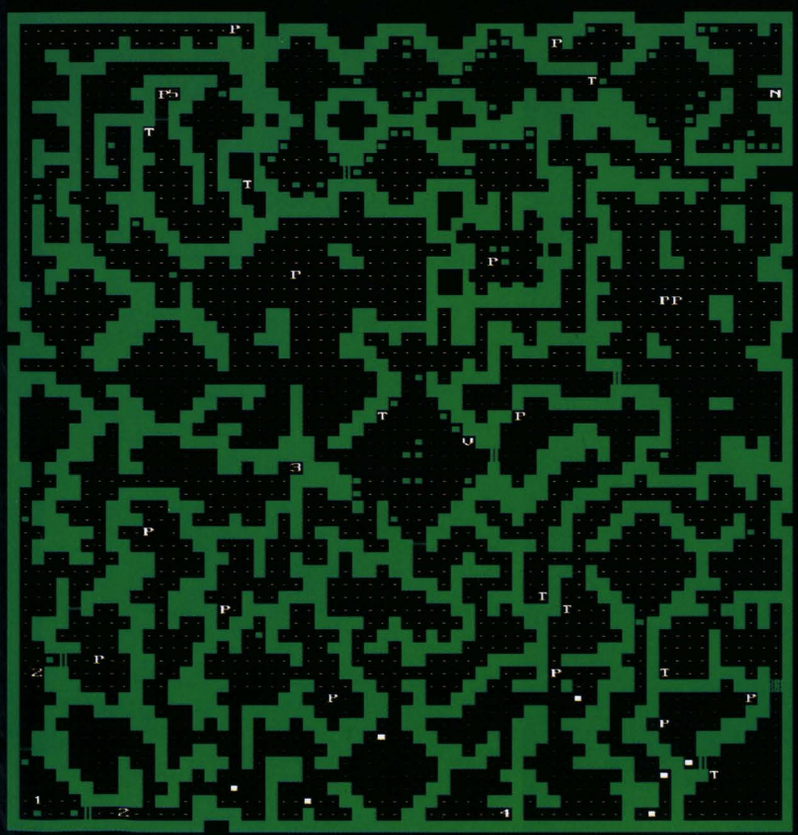
Jedná se o nejsložitější a nejtěžší úsek celé hry. Celý hrad má čtyři části. Jedno sklepení neboli Lower level, přízemí Main floor, první patro Court of the count a nakonec ještě několik věží. Účelem tohoto zámku je zabít Pána hradu. To je mimochodem účel i celé hry. Na to si však budete muset ještě chvilku počkat. Nyní zde musíte projít všechny patra podle mapy. V hradu také zajděte do věže, kde osvoboďte připoutaného vězně (3). Za odměnu od něj dostanete havraní pírko, které je druhou hlavní věcí v celé hře. V druhé věži osvoboďte druhého zajatce (2) (kolik jich tu asi je?). (Kolik asi, Shadowe? No přece dva, ty skle-



Elven Crypt: první patro
T: Tlačítka 1: Vchod 2: Duch 6: Z T1 7: T2 8: T3 9: T1 10: Z T3 12: T4 13: T5 14: Z T5 16: T6 17: T7 18: Z T7 19: Tomb Key 20: Z T2 , T1, T6 a T8 21: T8 22: Zamčeno na Tomb Key

Ravenloft: prvni patro
N: Nahoru D: Dolu T: Tlačítka postupně stiskávat 1: Misto se točí 2: Balkon





Catacombs: pod Boravii
P: 15 mincí T: Tlačítko stisknout V: Vypáčit zlodějským náčiním N: Nahoru do města 1: Teleport z města 2: Točí se 3: Safírový klíč 4: Onyxový klíč 5: Emerald key

Ravenloft: přízemí
1: Vchod N: Nahoru D: Dolu 2: Spojnice na 3 T: Tlačítka stisknout 4: Krvavý klíč 5: Axe key

rózo. - Beast) Dveře před ním vypáčíte zlodějem. Kam zatím v tomto hradu nesmíte jít, je druhé patro a to do dveří na červený klíč (1). Po prochození těchto částí hradu jděte opět do města Boravia.

ZPÁTKY VE MĚSTĚ BORAVIA

Zde běžte do hospody (3), kde si opět promluvte s cikánem a barmanem. Cikán vám řekne, že vám prodá lektvar, ale jen za patnáct korun (nebo co to vlastně je). (Jsou to Boravijské dolaro-libro-kopějky. - Beast). Barman vám dá zase typ, kde ty peníze najdete. Tím se vám ve městě otevřely vrata do katakomb. Vrata se otevřely v domě pod označením (8). Jděte do něj a tam si promluvte se stojícími hlídači. Po rozhovoru se již nacházíte v katakombách. Také si všimněte, že jste dostali zlatý klíč, který si dobře uschovejte. Za chvíli se vám bude moc hodit.

KATAKOMBY

V této úrovni musíte najít již zmiňované mince. Mincí je přesně patnáct a vy je musíte najít naprosto všechny. Zde je nebudu jmenovat, protože jsou pečlivě zaznamenány na mapě. Jinak v tomto levelu neseberete nic podstatného. Z katakomb se dostanete po žebříku, který se nachází pod označením (N).

OPĚT VE MĚSTĚ BORAVIA

Se získanými mincemi jděte do hospody. Zde opět promluvte s cikánem. Ten vám dá za získané peníze kouzelný lektvar. Nyní běžte do domu z duchem (9) a tam otevřete zamčené dveře.

Za nimi se nachází červený diamant. Tento diamant je další a již třetí hlavní částí k dohrání hry. Nyní vyjděte z města ven a to východem s číslem (1). Dostanete se do země Old Church. Tam opět zajděte do již vám známého zámku Old Church (1).

OPĚT V ZÁMKU OLD CHURCH

V zámku se nikde nezdržujte a běžte rovnou do prvního patra na místo (17). Nyní jste totiž již získali ten zlatý klíč. Klíčem otevřete dveře. Máte před sebou schody do Old church level 2. V tomto druhém patře musíte najít jeden zlatý klíč, který později použijete v hradu Ravenloft. V druhém patře také najdete svitky atd., ale to je vaše věc, jestli to vše projdete. Já osobně doporučuji vše prolézt. Jestliže také najdete dopisy, které nebudou pro vás čitelné, tak na ně prostě přiložte získanou lupu. Dělá se to tak, že lupu dáte do jedné ruky a dopis do druhé. Pak jen stačí najet na dopis a kliknout. To je vše.

Nyní vyjděte ze zámku a jděte hned na proti do Cemetery Ground (2). Zde si stoupněte před mlhu na okrajích země. Vypijte kouzelný lektvar od cikána z města a projděte mlhou. Dostali jste se do země, která nese název Undead Forest.

UNDEAD FOREST

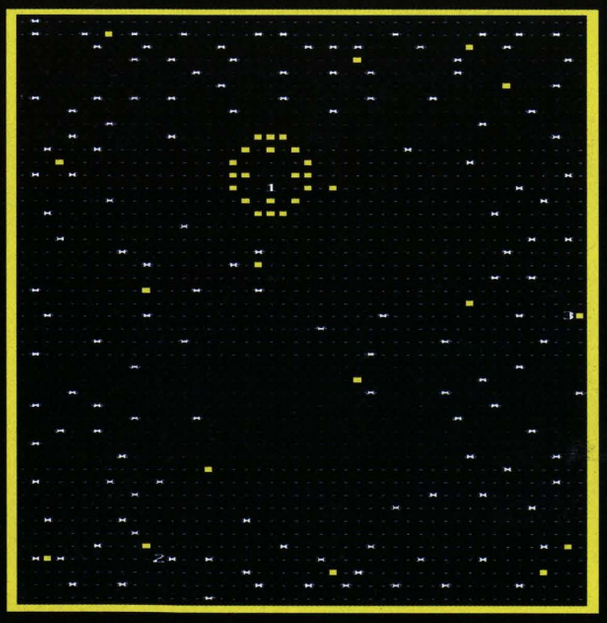
Tato země je velmi nebezpečná hlavně co se týče nepřátel. Účelem této epizody je najít čtyři semínka, které pak zasadíte a tím získáte medailon. Není to však tak jednoduché, jak se zdá. Vy nejdříve najděte dvě semínka, která se nachází na bodech (1,2). Nyní se musíte teleportovat do minulosti, abyste našli zbývající dvě semínka. Správný teleport je pod označením (3). Tímto jste se teleportovali do minulosti.

Zde opět najděte dvě semínka a vydejte se do kamenného kruhu na severu země. Tam postupně vkládejte všechna semínka do malých kruhů. Po položení získáte amulet, kterým budete ničit pána hradu Ravenloft. Nyní se vydejte do hradu Ravenloft.

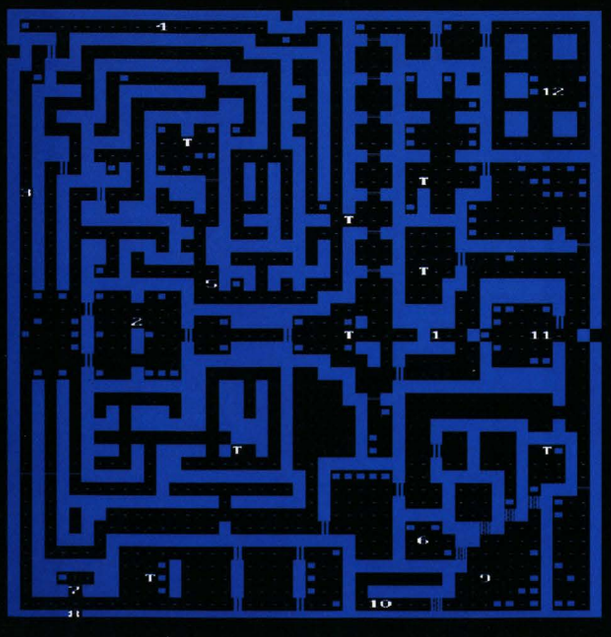
FINÁLE V HRADU RAVENLOFT

Teď již můžete jít do level dva ke dveřím, které jsou zamknuté na červený klíč-blood key (1). Za dveřmi seberte čtvrtou nejdůležitější věc v této hře. Jedná se o havraní kartu. Nyní se nacházíte před posledním levelem v této hře. Level se jmenuje jednoduše a výstižně Dungeon. Zde to je jednoduché. Stiskněte obě tlačítka v místnostech. Pak se vydejte do místnosti (1). Zde se nachází teleport, který vás přenese již do poslední části hry. Nyní vás čeká závěrečný souboj s již zmiňovaným pánem hradu. Porazíte ho pomocí medailonu, který jste získali při zasazení semínek. Medailon si dejte do ruky a bojujte s ním stejným způsobem jako s kouzelnou hůlkou. Po poražení seberte vypadlý medailon. Nyní se již stačí podívat do katalogu. Teď vás čeká už jen krásné demo a krásný pocit z dohrané hry. Nyní se s vámi loučíme a u návodu třeba zrovna na Ravenlofta 2 nashledanou.

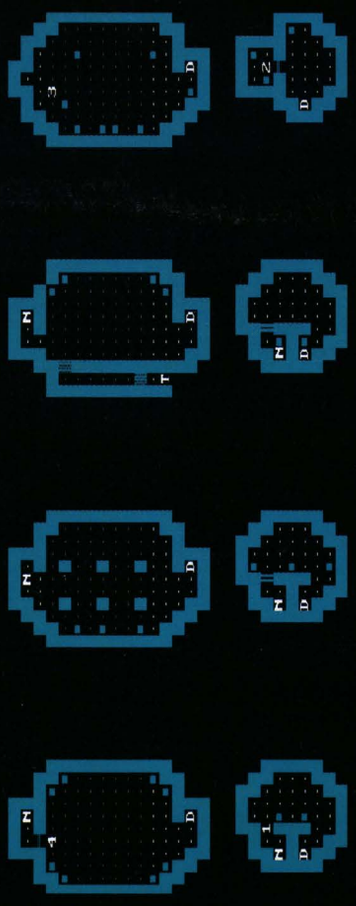
Shadow+Beast a Beast+Shadow ■



Undead Forest
1 a 2 : Seed - semínka 3: Teleport do minulosti

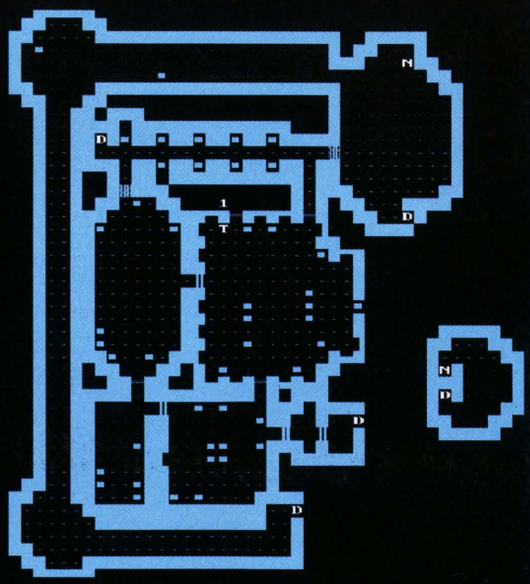


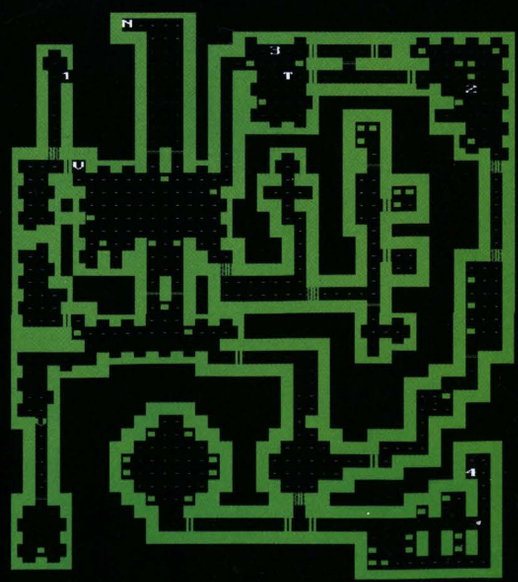
Ravenloft: věže
1: Dveře - vypáčí zloděj 2: Zajatec popovídejte si s ním 3: Věžeň vám dá pirko 4: Zamčeno na Axe key



Ravenloft: druhé patro
T: Tlačítko N: nahoru D: dolu 1: Vchod do podzemí zamčen na Blood key

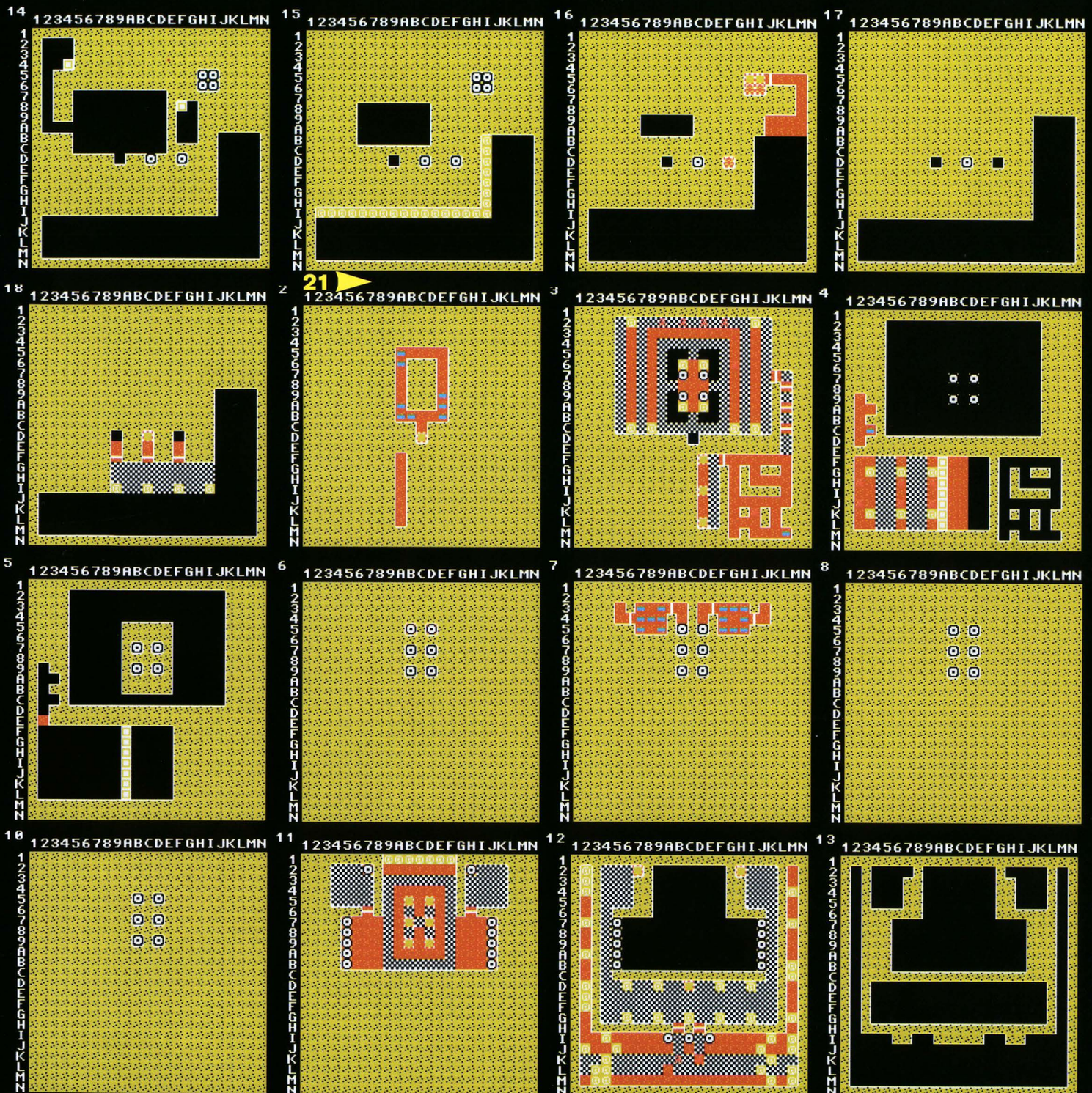
Crypt: druhé patro
T: Tlačítka 1: Nahoru 2: T1 3: Z T1 4: Točí se - musíte zacouvat 5: Točí se 6: Elven Tomb Key 7: T2 8: Z T3 9: Z T2 10: T3 11: Brnění pro mága 12: Talisman pro ducha





Old Church: level 3
V: Vypáčit N: Nahoru 1: List přečíst sklem 2: Jako 1 T: Táhla 4: Tajné tlačítko 5: Zlatý Teardop

ho výtahu CC. 9-45-> 13-AF, házet bloky tak, aby vytvářely most na západ, počkat. 9-22-> 13-39, opět totéž, ale jižním směrem. 9-42-> 13-A2, opět totéž, zbylé bloky dostrkat do rohu, kde je vyzvedne jiný člen. Takto se vytvoří most až k výtahu D9, tím nahoru, zde výtah DF pro člena, co zůstal dole. Vychutnejte si západ slunce a pak už DC k exitu a připravte se na finále...



Log entry 21: Spaceport. Start: 12-LA, výtah 27 nebo 2H do 11, zde 5B a 5D pro zásoby, zbylé 4 výtahy dolů do "předkola", do 3, zde čeká 1 exemplář něčeho, co je asi tak 3x větší než vy a tak desetkrát odolnější a vydává při boji velice odporný zvuk. Teď přijde čas laserového děla (asi 30 ran/exemplář). Části reaktoru položte na svá místa, tlačítka otevřou 4 dveře (zde opět jeden "drobeček"). Teď to hlavní: když vyjedete jedním ze tří výtahů nahoru a vstoupíte na zem, zeď z bloků se propadne a jakoby náhodou se před vámi objeví 6 (sechs,six) exemplářů. Já to vyřešil tak, že jsem skočil zpět na výtah a pak jsem v horní poloze výtahu střílel, v dolní nabíjel a občas jsem poodešel, abych si vylízal rány (nic se nebojte, exempláře za vámi dolů nemohou, asi se bojí, že by si zlomili nohu či co). Poté ještě poslední otrapa po odsunutí zdi, C3 = poslední klíč, A3 teleport zpět. Nyní 12-DC výtah nahoru, FF - karta a... a... (bé...)

HIRED GUNS total end!

GE = Totální end of Hired Guns
WotaN

Tak toto je stránka, kterou jste jistě vytouženě očekávali. Přišli jsme k ní na základě logické úvahy. Pokud v Ex29 byly dvě stránky stejné, pak bylo možné, že současně mohla jedna stránka chybět. Hired Gunsovým maniakům se omlouvám, těm druhým taky. -ml-

Objevte s námi nové světy...

JRC

AMIGA CD32

Multimediální zábavní systém na bázi počítače Amiga 1200 a CD-ROM

7.990,-

32 bit

Malá ukázka

ULTIMATE BODY BLOWS 1.100,-

CHAMBERS OF SHAOLIN 1.000,-

DANGEROUS STREETS 1.100,-

z velkého výběru her:

BRUTAL FOOTBALL 1.100,-

JAMBALA 1.000,-

MORPH 1.100,-

Dále nabízíme kompletní řadu počítačů Commodore Amiga včetně modelů A1200 a A500, hardwarové doplňky, software, nejnovější hry, literaturu...
...to vše stále na skladě.

ATARI JAGUAR™

Revoluční 64 bitový systém nejen pro zábavu! RISC procesory s výkonem 55 MIPS jsou to pravé pro dokonalou herní iluzi.

12.490,-

64 bit

RAIDEN 1.830,-

WOLFENSTEIN 3D 2.170,-

CYBERMORPH 2.170,-

TEMPEST 2000 2.170,-

CRESCENT GALAXY 1.830,-

HUMANS 1.830,-

Vedle systému Jaguar nabízíme všechny ostatní modely počítačů Atari XE, STE, TT030 a Falcon 030 s řadou hardwarových doplňků. Nejnovější software za zajímavé ceny!

PC SHOP

Vladislavova 24
(za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 24228640
prodejní doba Po - Pá 9 - 18, So 9 - 13

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 354979 fax: 521258
prodej i na dobírku
prodejní doba Po-Pá 10 - 18